# ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

**MUSIQUE**
CREATOR, LE SUPER PRÉTENDANT
**LASER**
PREMIÈRES IMPRESSIONS

# GUIDE D'ACHAT 88

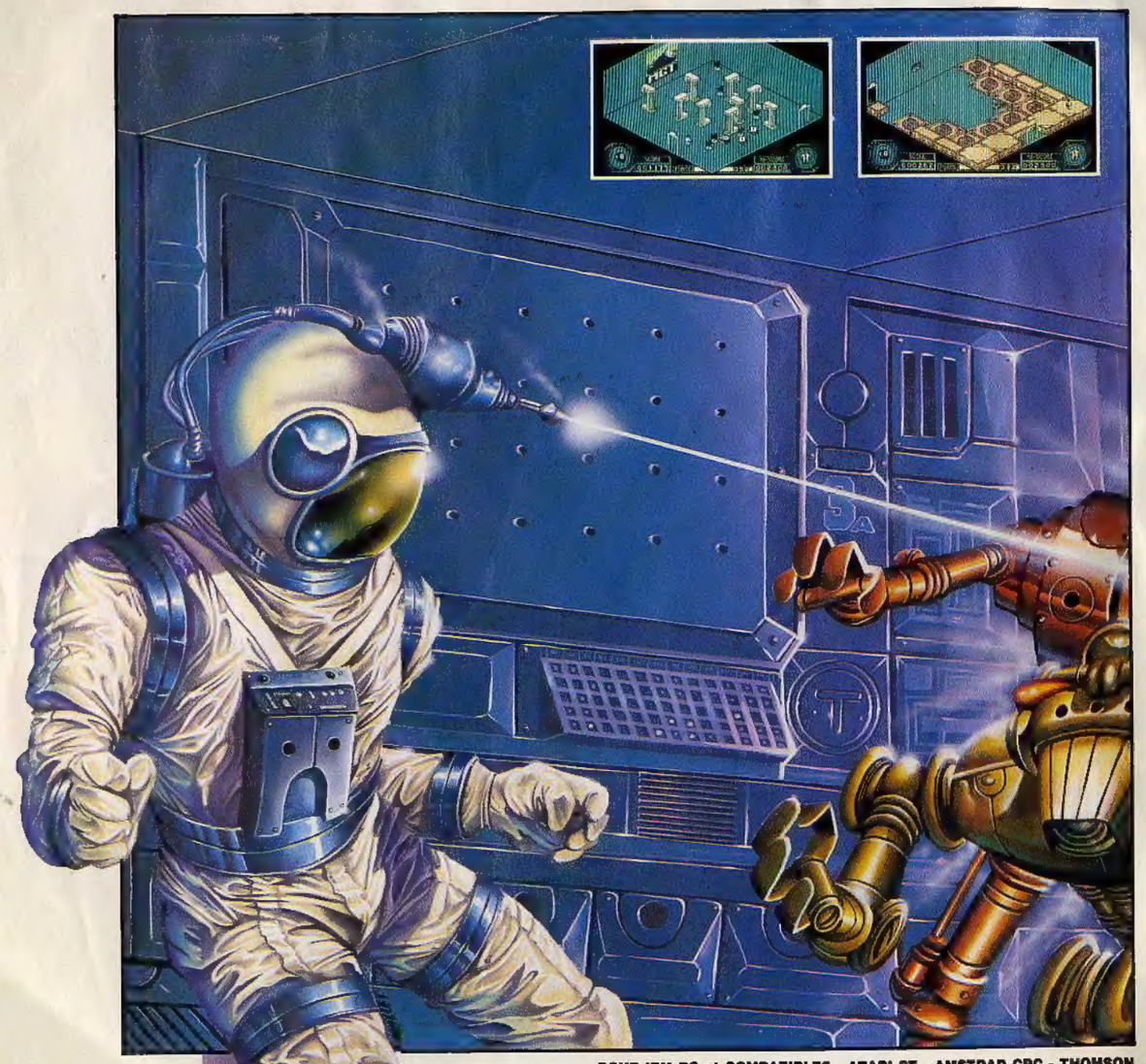
## LES MATERIELS
## LES LOGICIELS
## LES PERIPHERIQUES

M 1681 - 4 - 25,00 F
3791681025006 00040

MENSUEL - N°4 - DÉCEMBRE 1987 - 25 F

"tant qu'il y aura des héros..."

# MISSION



POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC - THOMSON

loriciels®

81 : rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18


# 1ST

Papa, j'en ai marre de mon Microstroumpf!
Je voudrais un Atari!
Papas, le passage de Noël va être dur pour vous et votre porte-monnaie. D'autant plus que ce ne sont pas les arguments qui manqueront à nos chers-ubins. Et voilà que 1ST publie un guide d'Achat.
Vous ne pourrez plus répondre qu'il n'y a pas de Soft, que c'est une machine américaine inconnue en France, ou que sais-je encore.
L'Atari, tout le monde en parle.
Les musiciens se pencheront sur la nouvelle version de Creator. Les CAOistes baveront devant CAD-3D. Les impressionnistes voudront savoir ce que vaut l'imprimante Laser. Enfin, les maboules apprécieront l'article imblittable sur le blitter.
L'Atari, tout le monde en parle. Et, croyez-moi. On n'a pas fini d'en parler.

**François Dupin**


**1 ST est édité par Laser Presse S.A.** : 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. **Directeur de la publication** : Jean Kaminsky.
**REDACTION**
**Directeur de la rédaction** : Jacques Eltabet. **Rédacteur en chef** : François Dupin. **Secrétaire de rédaction** : Catherine Auberger. **Ont également collaboré à ce numéro** : Ch. Chatillon, J. De Schryver, G. Geneslay, Jeph d'Ulikan, J.-M. Kohn Kohn, Lady Belle Tamme, A. Lartiche, F. Leduc, M. Gabriau, Ch. Meslin, S. Schreiber, C. Valmont et M. Wandenpoot.
**FABRICATION**
**Directeur de fabrication** : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction** : Françoise Kergreis. **Maquette** : Jean Seisser. **Photogravure** : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballerlaud.
**ADMINISTRATION**
**Diffusion** : Bertrand Desroche. **Abonnements** : Martine Lapierre. Tél. :(1) 43.98.01.71. **Comptabilité** : Sylvie Brouxel.
**PUBLICITE**
**Régie publicitaire** : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1) 43.98.22.22. **Chef de publicité** : Thierry Cagnion. **Assisté de** : Mick Deret.
**Photocomposition** : Composcopie. **Impression** : SNIL-TIMAROTO. **Commission paritaire** : en cours.
**Dépôt légal** : 4e trimestre 1987.


## SOMMAIRE


4 **INFOS**

8 **GRAPHISME**
CAD-3D version 2.0 : Cyber studio stéréo

12 **MUSIQUE**
Creator : le prétendant.

17 **GUIDE D'ACHAT**
1988 GUIDE D'ACHAT

46 **PRESENTATION**
Premiers pas avec l'imprimante laser SLM 804. Comment Evolution utilise la SLM 804.

56 **PRESENTATION**
Le Blitter de A à Z.

62 **HUMEURS**
Faites vos jeux et gagnez à tous les coups.

64 **EDUCATIFS**
Au Nom de l'hermine.

66 **JEUX**
Mach 3, Trauma, Annales de Rome, 3D Galax, HMS Cobra, Terrorpods, Bubble Ghost, Indiana Jones, Phoenix, Missing one Droid.

76 **AU PIED DE LA LETTRE**
Courrier des lecteurs : questions, suggestions, etc.

78 **PETITES ANNONCES**

## SUPERLITZ

Le festival de la Micro s'est bien passé. Merci. Il était tout sauf austère.
Enfin un salon de micro-ordinateurs d'où les jeunes n'ont pas été exclus ! Ce qui ne veut pas dire que les autres, les moins jeunes, l'ont boudé.
Atari était évidemment présent et bien présent avec ses ST, Mega et consoles de jeux, mais rien de nouveau par rapport au Village Atari.

Au festival de la micro, Yves Mourousi a présidé la finale micro olympique. A cette occasion, il a fait une brillante démonstration de ses talents.

## FLOPPY, LE CANARD DIGITAL

Voici déjà quelque temps, en octobre 86 pour être plus précis, apparaissait *Floopy 64*, véritable petit journal sur disquette, réservé au Commodore 64. Petite révolution en soi, le "canard digital", comme il s'est lui-même surnommé, a sorti son premier numéro sur ST...
A l'époque de sa sortie, Floopy 64 n'avait que peu d'atouts pour réussir. Imaginé par cinq copains des Pyrénées-Orientales, et conçu dans un petit deux-pièces, il est pourtant devenu un petit journal à part entière que tous les commodoristes, puis les amstradistes, et maintenant les ataristes, s'arrachent.

Pour se procurer Floopy, c'est chez les revendeurs agréés que ça se passe, ou bien sur abonnement chez (prenez de quoi noter, j'attends): *Infomédia, BP 12, 66270 Le Soler.*

## INFOS

## CONCOURS MICRO OLYMPIQUE

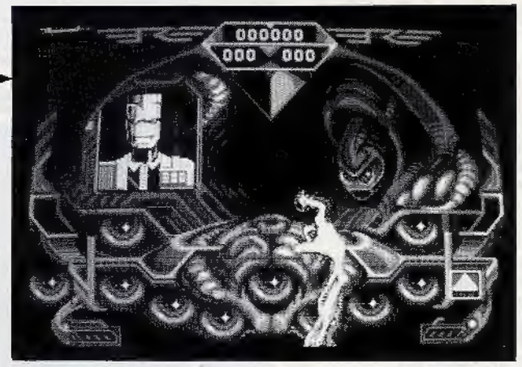
La finale française du grand concours Olympique de la micro a eu lieu au festival de la micro sur le stand FUN radio, devant de nombreux spectateurs z'esbaudis. Yves Mourousi, que l'on voit sur la photo montrer ses talents notoires de motard, a présidé cette finale.
Le gagnant, en plein effort sur California Game, s'appelle Michel Luong. Il est d'origine taïwanaise. Ce n'était pas le meilleur, avoue-t-il lui même, mais l'autre finaliste - David Hachoura craqué. Ah! le légendaire self control des Asiatiques. Michel sera le représentant de la France dans la grande finale mondiale qui aura lieu je ne sais pas où mais pendant la période des véritables jeux olympiques de Séoul... ça c'est une info !

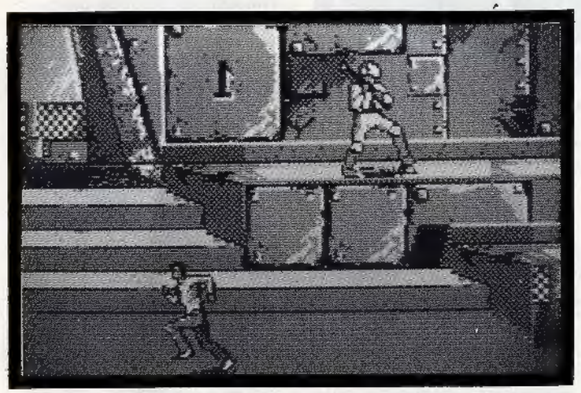
## SUIT GENERIQUES

Si vous avez besoin d'images créées sur ordinateur, vous pouvez faire appel à la société Propulse. Cette société s'adresse aux entreprises qui désirent se faire remarquer de leurs clients grâce aux techniques d'images nouvelles.
Ils vous proposent des images fixes telles que cartes postales, Logo, couvertures de magazine, schéma technique, etc., ou des films complets, des dessins animés, des génériques, des effets spéciaux, des films pédagogiques... le tout réalisé sur micro - entre autres sur ST.
Il est difficile de montrer un film vidéo dans un journal, alors voici une caricature d'Yves Mourousi réalisée au Festival de la micro.
*Propulse, 50, rue Brossolette, 78200 Mantes-la-Ville. Tél: 34.78.60.60.*

## BLOT BLOW THE BLUE...

*Blues War III* de Free Game Blot sort sur ST. D'après les premières impressions, il semble au moins aussi bon que *Silent Service* et beaucoup plus beau. Les américains Us Gold ont été tellement intéressés, qu'ils le distribueront en Espagne, en Angleterre, en Allemagne et aux Etats-Unis sous le label GO! La sortie est prévue pour le 30 novembre.





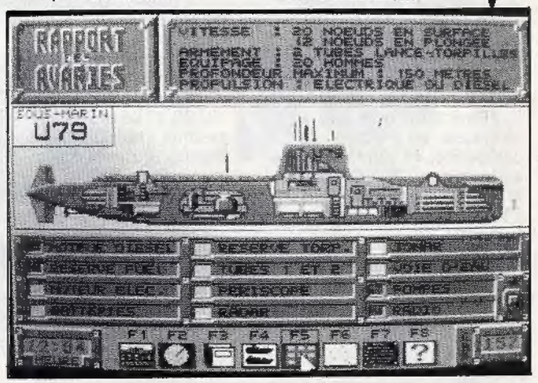
## TE FAIS PAS DE BILL

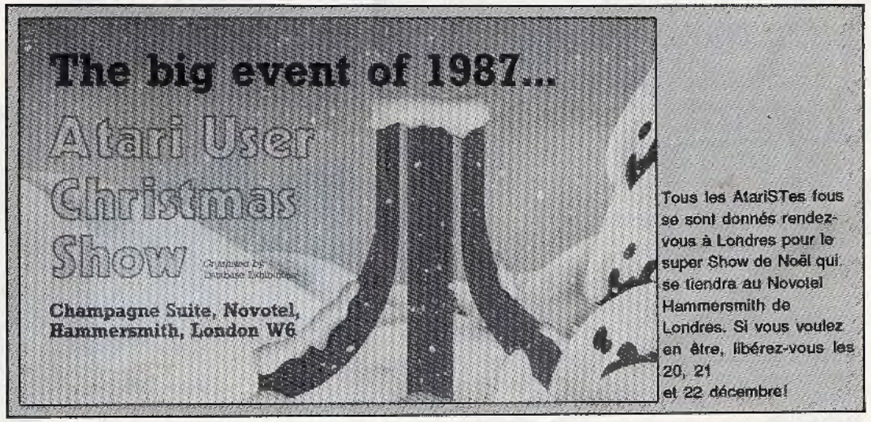
Après plus de 150 romans, près d'une quarantaine de bandes dessinées, et une série télévisée de vingt six épisodes, Bob Morane s'attaque à la micro-informatique. Pour ces aventures, outre son fidèle colosse écossais Bill Ballentine, il prend un partenaire de plus : Infogrames. Ce sera une nouvelle collection pour le héros de Henri Vernes. Les coffrets se présentent sous la forme d'un livre de poche "magazine" et du logiciel. Le livre de poche magazine est composé d'un roman, plus une BD, plus un guide pratique sur le thème du soft et enfin d'une aventure dont vous êtes le héros. Le tout pour le prix dérisoire de 200 $. Mais comment font-ils?
Les trois premiers coffrets qui vont sortir à partir du 15 novembre se nomment: Espace, Jungle et Moyen-âge.
D'après certaines fuites, organisées par Infogrames, la sortie de ces logiciels sera accompagnée de concours. On bout d'impatience.

## DANS LA SERIE SORTIE DE JEUX

●*Defender of the Crown* - célèbre sur Amiga - est enfin adapté sur ST. Si le graphisme et surtout le son sont moins bien, le jeu est en revanche plus raffiné.

●*L'Arche du Capitaine Blood* de Ere informatique sortira pour Noël. C'est le premier embryon des biogames dont nous vous avons parlé dans le numéro 2 de *First* avec des super décors fractals...




Tous les AtariSTes fous se sont donnés rendez-vous à Londres pour le super Show de Noël qui se tiendra au Novotel Hammersmith de Londres. Si vous voulez en être, libérez-vous les 20, 21 et 22 décembre!

## TELEGRAPHE AVEC LE COMDEX

En dernière heure, nous avons reçu des messages codés du Comdex, en voici des bribes. Le détail viendra plus tard.

-.-.-.-.-. --- -- -... . -.-.-.-

-... ) Le Mega St s'appelle dorénavant Mega (tout court) afin de mieux séparer la gamme Pro de l'autre.

-.-

-... ) Atari sort une Station de travail à base de transputers qui s'appelle ABAQ et tourne à peu près dix fois plus vite qu'un PC/AT et cinq fois plus vite qu'un micro avec un 68020. Ceci pour le deuxième trimestre 88 aux Etats-Unis. Idris, un clone du système Unix disponible sur Mega ST.

-.-

-.-.) Annonce d'un réseau local qui s'appelle Moses Promiselan. Il sera compatible avec le Netbios et Appletalk. Bientôt disponible pour les Mega (St) et PC.

-.-

-..) Pour ceux que cela intéresse, un PC 2 compatible PC, un PC 4 compatible AT - VGA comme le PS - et bientôt un PC 1, 512 Ko à 799 $ (premier trimestre 88).

-.-

.*Microsoft Write* sort (enfin) sur ST.

-.-

..-. ) Présentation d'un tableur en couleur Logistix de Grafox.

-.-

--. ) *Masterplan* est un tableur financier avec graphique et multifenêtrage sous GEM. Il possède, entre autres, des routines de calcul très rapides. On peut voir les graphiques et le tableau en même temps. Il lit et écrit des fichiers au format Lotus.

-.-

.... ) *Publisher ST*, un logiciel de PAO de Timeworks Desktop, est vendu 129,95 $ aux States.

-.-

.. ) Design Marketing Communication (Canada) propose un logiciel de PAO puissant ainsi que *VIP Professional*, un tableur de type Lotus.

Cette photo de singe est un bel exemple de tirage papier à partir de l'écran par la tablette Polaroïd.

-.-

.-) *Publishing Partner Professional*, un logiciel de Soft Logik corp. est disponible pour 149,95 $. La version normale (que vous connaissez déjà) passe à 89,95 $. La nouvelle version permet l'habillage de texte autour d'une image quelle que soit sa forme, césure automatique (en anglais pour le moment)... Il importe aussi du texte préformaté de *Wordperfect*, *1ST word* et *Word Writer*. Il permet la rotation de texte et image graphique avec un pas de un degré, des effet spéciaux, plus de fontes, les mesures en inches, Pica, etc.

-.-

-.- ) Sortie d'une interface Polaroïd hardware pour ST par Neriki Software.

-.-

.-.. ) *GFA Publisher*, logiciel de PAO, présente une résolution interne de 2540 points par pouce. Mesures en pouces, centimètres, points pica, points Didot, et Ciceros. Intégration des Bit map graphic au format Atari et Gem lage et Gem Metafile format. Conversion des couleurs en teintes de gris, bibliothèque de fontes extensible, des driver postcript et SPGL. La césure en allemand, français et anglais est automatique ou manuelle.

-.-

-- ) Tablette Quantum Microsytem, Protablette St à bas prix 395 $, remplace la souris précise: travaille virtuellement avec les programmes Easy Draw, CAD-3D, Dega, Publishing ... et même GEM.

-.-

-. ) QMI sort plusieurs logiciels dont DESCART: accessoire de bureau, cartouche horloge - 14 fonctions et accessoire calendrier, agenda, note pad, calculateur, type writer, répertoire téléphonique, spooler, control panel, memory test... 99,95 $.

-.-

--- ) *ST Talk 2.0*: logiciel de communication par modem, 29,95 $, édité aussi par QMI.

-.-

.--. ) DO-it, Complet Commande line interpréteur, remplace desktop environnement par un Dos similaire à MSDOS; 24,95 $.

-.-

--.- ) *Fleet Street* sort une nouvelle version qui pilote les imprimantes Laser, Poscript, Laser HP et imprimantes 24 aiguilles.

-.-

.-. ) Atari Deskset sera un "professional desktop typographic system" pour travailler avec la SLM 804 et un Mega 4.

-.-

... ) Nouvelle disque de hard disque Mega file 20 et 40 connecteurs DMA 19 lignes et un connecteur extra pour mettre un autre disque dur en daisy chain.

-.-

- ) sortie de *Magic sac 5.0*, l'émulateur de Macintosh.

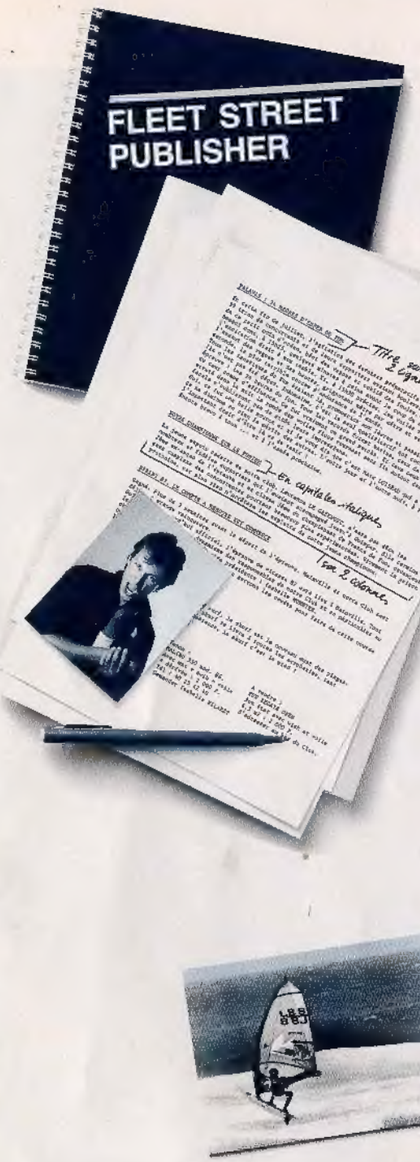
..-) *Wordperfect 4.1* est disponible pour l'Atari ST.

...-) Regent Base est un nouveau système de gestion de bases de données relationnel.

.-.-. <Eof>

L'interface Polaroïd permet d'obtenir des photos, des transparents pour projection et des ektas 35mm à partir d'écrans générés par l'ordinateur, sans perdre en définition.




# Pour 990F* donnez forme à vos idées.

**Fleet Street Publisher, la nouvelle vedette de la P.A.O. (publication assistée par ordinateur) : un prix, des performances, et une simplicité sans concurrence.**

Une brochure à illustrer? Tout de suite! Une invitation à composer? Pas de problème! Grâce à Fleet Street, évitez pertes de temps et frais inutiles : devenez votre propre éditeur et imprimeur. Fleet Street vous offre la compétence professionnelle.

Une simplicité impressionnante.

Sélectionnez simplement vos choix dans les menus déroulants (tout est indiqué en clair). Construisez directement à l'écran votre maquette (format, marge, colonnes, emplacement des illustrations...), puis positionnez textes et graphiques où vous le voulez dans la page. L'écran représente exactement ce qui sera imprimé : vous pouvez donc retoucher, intercaler, remanier à l'infini, jusqu'à obtenir la présentation que vous souhaitez.

Vous seul choisissez et décidez.

Une efficacité professionnelle.

Fleet Street met à votre disposition un éditeur de texte aux multiples fonctions (macro-commandes), une bibliothèque d'images de plus de 150 dessins, symboles et graphiques prêts à être utilisés et tous les outils graphiques pour vous permettre de créer vos propres illustrations. Fleet Street récupère tous fichiers au format ASCII : vous pouvez donc utiliser votre traitement de texte habituel, récupérer des graphiques créés sous d'autres logiciels, ainsi que des images digitalisées.

Fleet Street édite sur tout type d'imprimante, y compris les imprimantes à laser.

L'édition n'a plus de secret pour vous : comptes-rendus, dossier de presse, mailings, invitations, cartes ou menus : tout est possible.

Avec Fleet Street, éditez vos idées!

**ATARI ST 520-1040 MEGA.**

L'ECHO DE LA VAGUE

PALAVAS : 24 HEURES D'ENFER AU PARADIS DU FUN

En cette fin de juillet, les derniers préparatifs et l'arrivée des 39 trios de concurrents avaient bouleversé ce petit coin d'océan.

L'ECHO DE LA VAGUE

PALAVAS : 24 HEURES D'ENFER DU FUN

EN CETTE FIN DE JUILLET, LES DERNIERS PRÉPARATIFS ET L'ARRIVÉE DES 39 TRIOS DE CONCURRENTS AVAIENT BOULEVERSÉ CE PETIT COIN D'OCEAN.

NOTRE CHAMPIONNE SUR LE PODIUM

**Engagez un Professionnel.**

MIRRORSOFT

FRANCE IMAGE LOGICIEL

Il existe Fleet Street Editor Plus pour PCW-8512 F

Prix public maximum conseillé.

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel

Pour obtenir des renseignements complémentaires sur Fleet Street Publisher, retourner ce bon à : F.I.L., Tour Gallieni II – 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex.

Nom : _____ Profession : _____

Adresse : _____

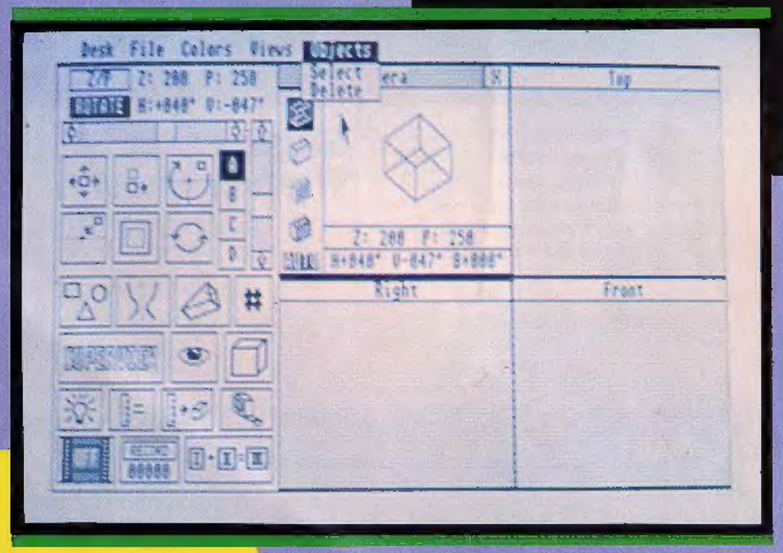
FST 12ps

LISAM

# CAD 3D VERSION 2.0
# CYBER STUDIO STEREO

**Enfin, Tom Hudson nous livre sa nouvelle version de *Computer Assisted Design* (CAD 3D) — Conception en 3 dimensions assitée par ordinateur (CAO 3D en bon français!) sous la forme d'un pack baptisé : Cyber Studio Stereo. Le Cyber Studio se compose de deux logiciels complémentaires: le sus-nommé CAD-3D et *Cybermate*, un puissant outil dont le but est l'animation d'objets 3D conçus avec CAD-3D.**

*Grand changement de cette nouvelle version : le panneau de contrôle iconique occupe un tiers de l'écran. Les deux autres tiers sont occupés par les 4 fenêtres de visualisation de l'univers tridimensionnel. Ici, c'est un cube en fil de fer qui apparaît dans la fenêtre CAMERA.*




Stéréo, c'est là qu'est la réelle nouveauté de *CAD-3D* version 2.0: la possibilité d'obtenir un véritable relief et une profondeur de champ grâce à des lunettes à cristaux liquides! Elles sont fournies à part avec un "Slide Show", une démonstration animée en relief créée par Tom Hudson.

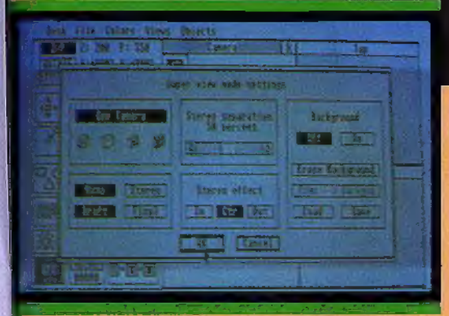
La technologie utilisée est très récente — Sharp a d'ailleurs conçu une télévision du même type présentée lors du dernier Festival du Son et de l'Image Vidéo de cette année. Ces lunettes, *Stereotek glasses* sont fabriquées par LC Technologies qui n'est autre qu'une filiale de Tektronix Inc., multinationale fournissant du matériel électronique haute technologie à l'armée américaine.

Le fonctionnement reste simple: une cartouche s'insère dans le port du ST prévu à cet effet, et la paire de lunettes se connecte dessus (deux au maximum). Le principe est d'alterner à l'écran l'affichage de deux vues rapprochées du même objet et ceci à la cadence de l'écran 50 Hz/seconde, pendant que les lunettes cachent alternativement oeil droit, oeil gauche à la même cadence. Le résultat est troublant, les objets semblent exister en volume et flottent dans l'espace, certains même traversent l'écran! Ce système de relief, contrairement aux classiques lunettes rouge et bleu, ne limite pas le nombre de couleurs du ST et l'on peut ainsi choisir sa palette, comme avant, dans la limite possible du logiciel.

Mais revenons, maintenant que tout est clair, pour tout le monde, à cette nouvelle version de CAD-3D. Tous les habitués de la première version ne pourront pas forcément profiter



*Après un double clic sur l'icône Superview, une boîte de dialogue invite à établir ses préférences : travail en mono ou en stéréo, séparation de l'effet stéréo pour un meilleur effet de 3D, chargement d'un fond ou décor.*



de la nouvelle car cette dernière nécessite une taille mémoire de base d'un méga... alors à vos fer à souder, pour gonfler vos 520 STF! Quand vous aurez résolu ce premier problème, vous aurez la chance de pouvoir charger CAD-3D en moyenne ou haute résolution et de constater un changement de taille : le Panneau de Contrôle Iconique prend un tiers de l'écran ce qui évite les allées et venues dans les menus déroulants de la version précédente. Les deux autres tiers sont occupés par la présence des quatre fenêtres habituelles de visualisation : Camera, Top, Right et Front. Chaque fenêtre offre son mode de visualisation: fil de fer, arêtes cachées, solide ombré, et solide sans ombres avec ou sans calcul automatique de la vue.

## PANNEAU DE CONTROLE ICONIQUE

Les icônes parlent d'elles-mêmes. De haut en bas, nous voyons:
— la fonction ZOOM/PERSPECTIVE/ECHELLE ajustable par deux ascenseurs (un vertical et un horizontal) en coordination avec la fonction ROTATION,
— en-dessous, trois icônes permettant le déplacement soit de l'ensemble des objets actuellement déclarés, soit le déplacement spécifique d'un objet, soit encore l'emplacement du pivot de rotation.
Puis, trois autres icônes:
— repositionnement du groupe d'objets au centre de "l'univers",
— choix de la taille du groupe d'objets,
— rotation.
A côté, se trouvent les lettres A, B, C, et D qui représentent le choix actuel du groupe d'objets.
Il existe des objets pré-définis tels que sphères, cubes, prismes et autres tores, tous représentés par une seule icône à côté de laquelle se trouvent les deux outils "Extrude" et "Spin", la première permet de créer sur une grille la forme de l'objet que l'on désire et de lui donner une épaisseur, la deuxième permet, par symétrie, la création d'objet tel qu'un verre ou un réacteur de fusée... Enfin le symbole # indique les statistiques pour chaque objet: le nombre de connexions et de faces ainsi que son nom et numéro.
Nous arrivons à l'icône SUPERVIEW, qui réagit comme dans la version

*...quel extrait de la démo Cyberscape : la disquette en forme de vaisseau spatial s'apprête à pénétrer dans le lecteur de disquette du 1040 en forme de I du mot Atari. Quel décor !*

précédente et donne la vue d'ensemble de l'univers de la "caméra" qui peut être sauvegardée sous format *Degas, Neochrome* ou *C.O.L.R. Object Editor*. Il est bien entendu possible d'utiliser en temps réel le Zoom, la Rotation, la Perpective et l'Angle de vue de la caméra, ainsi qu' Undo qui annule toutes ces modifications, le tout à condition d'être en mode fil de fer.
Un double-clic sur cette même icône et l'on établit les options du mode SUPERVIEW (mono ou stéréo, réglage de l'effet stéréo, chargement d'un fond, etc). L'icône VIEW permet de regarder instantanément la dernière vue d'ensemble créée avec SUPERVIEW.
Les sources de lumières qui illuminent notre univers sont au nombre de quatre. L'une d'entre elles est dite "lumière ambiante". Un simple clic sur l'icône représentant une ampoule... et une boîte de dialogue contenant les trois vues d'ensemble apparaît: haut, face et côté droit de l'univers avec la position courante d'une source. Chaque source est réglable en intensité et position dans l'univers, exceptée la lumière ambiante qui, elle, arrose l'ensemble avec plus ou moins d'intensité.

Autre innovation dans cette version, la possibilité d'établir l'échelle d'un objet maître à partir duquel tout nouvel objet sera relativement mesuré. Ainsi tous les objets dépendent les uns des autres. A partir de ce moment, nous pouvons mesurer les objets (en mètres ou en pieds) et donc modifier la taille de chaque objet si nécessaire. Enfin, il devient possible de mesurer la distance qui sépare un ou plusieurs objets grâce à l'icône en forme de mètre ruban.
L'icône d'animation est, par défaut, hors fonction. Il suffit de cliquer dessus pour activer une boîte de dialogue qui vous demande de préciser quel type de fichier vous voulez créer: soit des images séquentielles pour sortir sur une table traçante, soit un fichier d'animation pour le système Cybermate au format Delta avec le choix du mono ou de la stéréo. Après avoir déterminé votre choix, vous êtes en mesure d'enregistrer une à une les scènes de votre animation grâce à l'icône "RECORD" qui, tous les 1024 octets, sauvegarde le travail sur disquette sous un nom que vous aurez préalablement choisi.
Pour visualiser votre "oeuvre", vous pouvez utiliser le programme ANIMATOR.PRG qui se trouve sur la disquette ou, mieux encore, apprendre le langage "CYBERMATE" et bénéficier ainsi d'effets vidéo qui approchent la qualité d'un studio de post-production d'images de synthèse. Incorporer des sons synchronisés, générer des titres, gérer la vitesse d'animation, etc., sont des options dont nous reparlerons dans un futur article consacré uniquement à ce langage qui n'est autre qu'un Forth!
*Cyberscape* est une démonstration du domaine public qui vous permettra de mieux juger les capacités extraordinaires de ce logiciel.
La dernière icône sert à la fusion de deux objets pour en créer un troisième qui remplace les deux précédents. Il existe quatre formes de fusions donnant naissance à des objets "hybrides" :
— l'addition de deux objets,
— la soustraction,
— la mise en commun,
— et le "stamp" ou timbrage.
Ces quatre méthodes donnent chacune des effets surprenants et difficilement descriptibles, il faut donc essayer le logiciel pour comprendre le résultat obtenu.

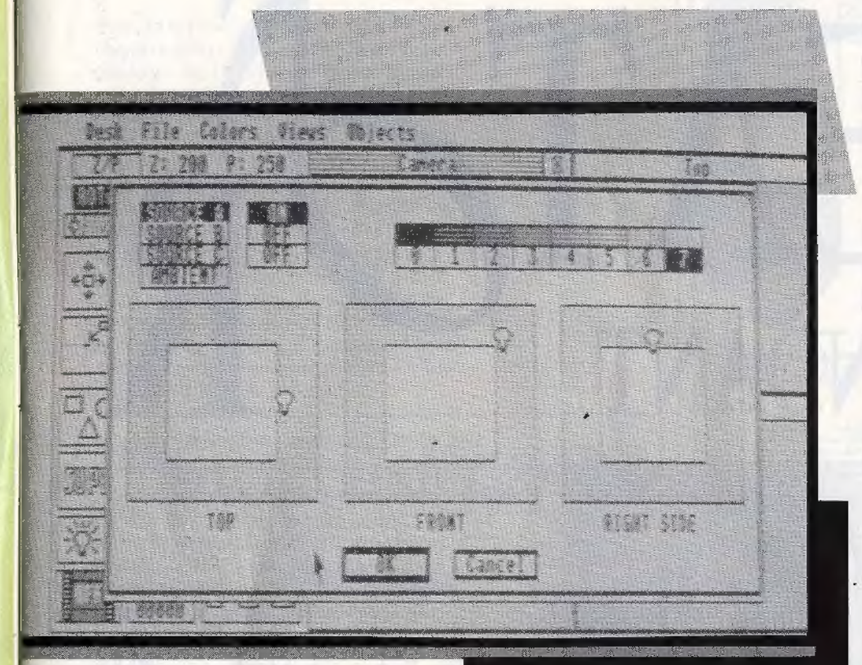
## LA BARRE DES MENUS DEROULANTS

Maintenant que notre panneau de contrôle a été largement décrit, que reste-t-il dans la barre des menus déroulants?

— **File** comporte toutes les fonctions relatives au chargement et à la sauvegarde du travail sur disquette, ainsi que le choix du format des écrans "SUPERVIEW" et l'édition sur imprimante de la liste des objets ou des écrans.
— **Colors** détermine le choix des couleurs avec lesquelles vous allez travailler (16 maximum) et le nombre de dégradés par objet (7 ou 14), copie les couleurs d'un objet sur un autre, crée des dégradés précis en donnant la couleur de départ et d'arrivée et recolorie n'importe quel objet.
— **Views** autorise le changement des points de vues des fenêtres de visualisation qui sont choisis par défaut.








*Un simple clic sur l'icône Light pour obtenir la superbe boîte de dialogue où l'on positionne chacune des 4 sources lumineuses qui entre en jeu avec son intensité. La quatrième, dite lumière ambiante, arrose tout l'univers, seule son intensité est variable.*

— **Objects** sélectionne ou désactive la présence d'un objet (ou d'un groupe d'objets) précis à l'écran, sans que celui-là soit effacé de la mémoire, tandis que Delete propose l'inhibition d'un ou plusieurs objets.

Cette deuxième version apparaît donc plus complète. Beaucoup de nouvelles fonctions rapidement décrites dans ce tour d'horizon ont été ajoutées. L'utilisation semble simplifiée grâce à son panneau d'icônes plus explicite que des menus déroulants souvent déroutants. La possibilité d'interfacer CAD-3D avec *Cybermate* pour créer une véritable animation en 3D devrait en séduire plus d'un. Le manuel, sous forme de classeur, est bien commenté et s'adresse aussi bien aux néophytes qu'aux plus chevronnés.
Les futures versions que prépare Tom Hudson autoriseront certainement l'usage du BLITTER, de plus de couleurs en même temps comme le programme *Spectrum* en jouant sur les interruptions, l'utilisation des techniques de lancé de rayons (*Raytracing*) utilisées par les professionnels de l'image de synthèse. D'ailleurs, Tom Hudson s'adresse à tous ses utilisateurs potentiels en proposant un vaste choix de développements possibles à mettre par ordre de préférence et à retourner auprès du distributeur.
Même si ce logiciel n'est pas encore tout à fait exhaustif et manque parfois de rapidité de calcul, il est unique en son genre sur cette machine, donc sans comparaison possible. De plus, la volonté qu'a Tom Hudson de toujours mieux faire — comme il nous l'a montré avec *Degas Elite* — nous laisse espérer une qualité toujours supérieure pour les nouvelles versions.

***Christophe Meslin***

*Cyber Studio Stereo (CAD-3D et Cybermate) est vendu 990 F*
*Les lunettes "Stereotek" à cristaux liquides : 1 890 F*
*Edité par Antic, distribué par 16/32 Diffusion, 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne.*

AMSTRAD CPC
COMMODORE OLIVETTI
LA BOUTIQUE
A.M.I.E.
Magasin : 11 bis Voiture - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC
AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne (Sauf Promo bien sûr !) PLUS VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

| MANETTES | | PROTECTION | | RANGEMENT | |
|---|---|---|---|---|---|
| QUICK SHOT 1 | 60 | Pour Atari, Commodore, | | Bahier plastique | |
| QUICK SHOT 2 | 60 | Amstrad, Amiga, housse | | 10 DISK 3" 1/2 | 35 |
| QUICK TURBO | 135 | toile plastifiée | | 10 DISK 5" 1/4 | 45 |
| SWITCH JOY | 145 | CLAVIER | 70 | Avec serrure | |
| PRO 5000 | 155 | MONIT. MONO | 80 | 100 DISK 3" 1/2 | 125 |
| SPEED KING | 130 | MONIT. COUL. | 90 | 100 DISK 5" 1/4 | 135 |
| LE TAC 5 | 149 | IMPRIMANTE | 70 | | |

IMPRIMANTES (Interface et cordon compris)
CITIZEN 120 D 1950 F
STAR NL 10 2850 F
MPS 10 3 990 F
MPS 20 4 990 F
NEC P6 5 490 F

CONSOMMABLES
RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120 D (x1)
STAR NL 10 (x1)
DMP 2 ou 3000 (x2)
DISQUETTES 100 F
3" SF (x4)
3" 1/2 DF DD (x10)
5" 1/4 DF DD (x15)
5" 1/4 SF DD (x20)
K7 20 min (x20)
1000 FEUILLES PAPIER LISTING

OCCASION (Garantie un an)

| | | | |
|---|---|---|---|
| C 64 | 1000 | C 64 | 380 |
| C 128 | 1500 | C 128 | 420 |
| C 128 D | 2600 | 1541 | 380 |
| 1541 | 1000 | 6128 | 450 |
| 464 MONO | 1200 | 520 STF | 450 |
| 6128 COUL | 2900 | MONIT. MONO | 240 |
| Et bien d'autres | | MONIT. COUL. | 420 |

DEPANNAGE (Garanti en mois)

| | | | |
|---|---|---|---|
| C 64 | 380 | C 64 | 380 |
| C 128 | 420 | C 128 | 420 |
| 1541 | 380 | 1541 | 380 |
| 6128 | 450 | 6128 | 450 |
| 520 STF | 450 | 520 STF | 450 |
| MONIT. MONO | 240 | MONIT. MONO | 240 |
| MONIT. COUL. | 420 | MONIT. COUL. | 420 |

ALLO DAVID : 43.57.82.05

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone ALLO RACHEL 43.57.96.89
Par courrier Bon de commande ci-dessous
Par Minitel Tapez 3615 Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit CREG Taux 18,24 % à partir de 3500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue Inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE AMIE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ..... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un / de .....

| article | quantité | prix unit | mont. |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Mont. Total : | |

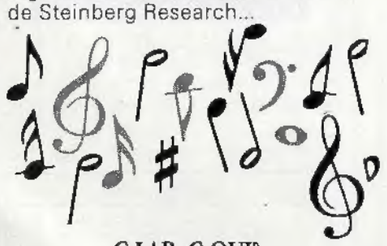
+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 50 F
Ci-joint mon règlement par chèque CCP
CB N° Date de validité
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotions) Signature

# CREATOR

## LE PRETENDANT

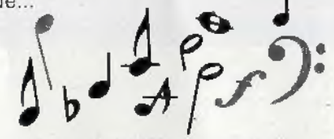
**Décidément, encore des Allemands au top-niveau en matière d'informatique musicale : ce sont eux qui fournissent la majeure partie des musiciens américains en séquenceurs! Les programmeurs d'outre-Rhin se font depuis quelques années une guerre d'embuscades pour la maîtrise du marché mondial dont nous, consommateurs avides du "meilleur à moins cher", profitons avec une allégresse non dissimulée...**

Le tout dernier échelon dans la quête du produit parfait se nomme le "Creator", et pourrait bien surclasser rapidement le favori du moment au Hit-Parade des logiciels MIDI, entendez "PRO 24" de Steinberg Research...



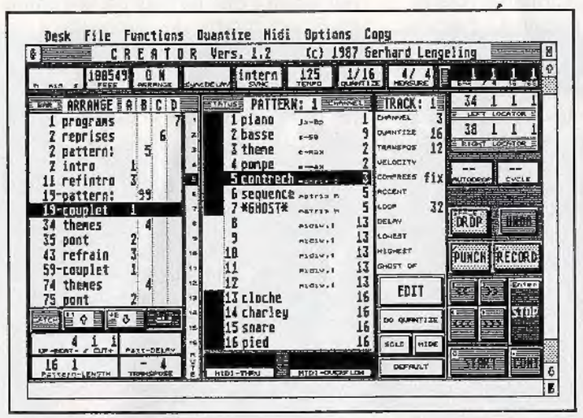
### C-LAB, C-QUI?

Qui a essayé tous les séquenceurs existant sur Commodore 64 s'est obligatoirement retrouvé possesseur du "ScoreTrack", des susdits C-Lab, et l'a gardé, faute de mieux... De l'avis général, impossible d'aller plus loin dans la performance technique et musicale que ne le faisait ce soft, sur une machine 8 bits qui n'en demandait pas tant... 16 pistes, une quantisation musicale innovatrice respectant le feeling du synthétiste tout en corrigeant ses légères erreurs de mise en place, ingurgitant un nombre d'événements MIDI supérieur à ce que pouvait avaler n'importe lequel de ses concurrents grâce au système — spécifique à C-LAB — de compression de données, une horloge interne fiable à 100 % (quel plaisir de synchroniser sa boîte à rythmes sans avoir l'impression que le batteur a un coup de B.A.R), des tonnes d'autres gadgets trop nombreux à citer dans un article qui, rappelons-le traite de l'Atari ST. Et, *last but not least* (passez-moi le dico, please...), un é.d.i.t.e.u.r de p.a.r.t.i.t.i.o.n.s (!), rudimentaire certes, mais efficace... Tout ça dans la mémoire d'une machine à l'origine dédiée au jeu, mais qu'on trouve encore de nos jours dans des studios d'enregistrement étiquetés "PRO" dans le bottin spécialisé des requins en vogue...



### MAIS COMMENT FONT-ILS?

La stratégie de C-Lab et de Gerhard Lengeling, leur tête pensante, est simple: "Attendons que les autres essuient les plâtres, examinons leurs produits et tâchons de faire mieux qu'eux..." Ca a l'air de marcher, car le *Creator* est un petit chef-d'oeuvre d'efficacité dans l'ergonomie la plus conviviale (comme on dit...).
Oh, quel bel emballage ! Présentation très "classieuse", genre traitement de texte pour entreprise florissante, avec marqué "CREATOR" dessus, comme ça on ne peut pas se tromper. Un manuel en français, une fois n'est pas coutume (merci M.P.I), clair et lisible, avec des parties spéciales pour les néophytes — qui, comme leurs sourcils froncés à l'instant même l'indiquent —, n'y connaissent rien, des pour ceusses qui ont déjà pratiqué le MIDI en dilettante, et des pour les fous furieux qui ne savent même plus comment ils s'appellent. De quoi satisfaire tout le monde, en somme.
Deux disquettes dont une. D'ailleurs c'est la même car l'autre est de sauvegarde. Au cas où... Parce qu'il est protégé, le bougre de programme. Incopiable! De plus, si quelqu'un connaît le truc de copie imparable, (mais si, le bidouilleur au fond de la classe près du poêle...) y'a une clé moulée dans un plastique dur qui s'insère dans le port cartouche et qui, à elle seule, doit représenter le quart du prix du soft. Comme quoi, si les pirates nous copiaient plutôt cent fois: "Je ne m'approprierais pas indûment la sueur et le sang de mon éditeur favori..." on aurait des séquenceurs meilleur marché - fin du sermon, allez-en paix.



Ecran principal de Créator

### CHAAAR-GEONS!

Chargeons. Vous avez, bien sûr, branché la prise MIDI IN de votre synthé maître à la prise MIDI OUT du ST et vice-versa, allumé tout le fourbi, et prié en silence pour que rien ne vous explose à la figure... Après quelques instants, le sigle de C—LAB apparaît sous nos yeux avides, et nonobstant une pause destinée semble-t-il à tester le port cartouche, une page-écran plutôt fournie s'offre à nos investigations. De gauche à droite et en haut (quelle précision), nous trouvons:
— Un CHRONO affichage digital qui, si vous n'avez touché à rien,

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.85
LA BOUTIQUE
A.M.I.E.
Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00
AGREE
UNITES CENTRALES
520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. mono haute résolution SM 125 3990
520 STF UC 520 STF +Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 5490
1040 STF M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM 0125 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2 UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. Coul 13300
Mega ST4 UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. SM1425 16800
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 24800
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 28400
GARANTIE 2 ANS
IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F
PERIPHERIQUES
LECTEURS
DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 1490
DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA 1490
DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA 2400
IMPRIMANTES
MATRICIEL SM 804 1990
LASER SLM 804 14100
MONITEUR
MONOCHROME HR SM 125 1490
COULEUR BR ET MR SM 2990
VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGITALISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER NC
CAMERA 3350
ZOOM 3450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350
GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4800
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
ECHANTILLONNEUR
SOUND SAMPLOR 2490
INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAC 1990
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR
MONO - MONO COUL 250
FREE BOOM 675
TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINITEL 750
CABLE
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINITEL 150
RALLONGE JOYSTICK 100
10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F
PROMO
ATARI 520 STF + Mon. Coul. Philips 4990 F
PAYER EN 4 FOIS
LIBRAIRIE
MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S.T. 248
DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC + DISKETTE 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON 149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LIVRE LECTEUR DISK 179
LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE 299
LIVRE DU LOGO 149
PEEKS ET POKES 129
TRUCS ET ASTUCES 149
PSI
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
SYSTEME DE BASE 295
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
GEM 285
C.SUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210
LOGICIELS
PROFESSIONNELS
HABAWRITER 1 390
HABAWRITER II 895
TEXTOMAT 450
WORDSTAR 1200
DBASE II 1200
DATAMAT 450
LASERBASE 890
DBMAN 1500
HABADESK 740
HABA SOLUTION 480
HDBASE 1100
HIPPO CONCEPT 990
VIP 1490
TYPESETTER 410
PLATINE ST 1450
TEXT DESIGN 395
HIPPO PIXEL 319
COLOR EDITOR 395
L'EXPERT NC
HIPPO ALMANACH 390
PUBLISHING PARTNER 1450
SUPERBASE 990
BECKER TEXT 790
MUSIQUE
MUSIC STUDIO 760
PRO 24 STEINBERG 2490
MASTER SCORE 990
ST STUDIO 600
SOUNDWAVE 1500
EZTRACK 650
C2-DROID 990
DX-ANDROID 1990
JEUX
AIR BALL 240
ARKANOID 220
BARBARIAN 240
BASEBALL 290
BOULDER DASH 220
CHESSMASTER 2000 340
CRISTAL CASTLE 180
FLIGHT SIMULATOR 2 430
SCENARY DISK N°7 11 230
FOOTBALL 350
GAUNTLET 250
GOLDENPATH 190
GOLDRUNNER 220
GRAND PRIX 500 CC 260
GUILD OF THIEVES 230
HARDBALL 310
JOUST 280
KARATE KID 2 210
KING'S QUEST 1 OU 3 340
KING'S QUEST 2 290
PAWN 220
PHANTASIE 1 OU 2 300
ROADWAR 2000 290
SDI 370
SHUFFLE BOARD 190
SILENT SERVICE 240
SKYFOX 280
SPACE QUEST 370
STARFLEET 1 390
STARGLIDER 220
STARRAIDERS 340
STRIKE FORCE HARRIER 230
SUB BATTLE 270
SUNDOG 360
NOUVEAUTES
INDIANE JONES NC
DESCENDER OF THE CROWN NC
WORLD LEADER BOARD NC
TO GUN NC
ENDURO RACER NC
LE MAITRE DES ARMES NC
MISSION NC
Liste non exhaustive
CREDIT CREG IMMEDIAT
SEGA
CONSOLES DE JEUX
CONSOLE SEGA 990
CARTOUCHES
PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING TRAP SHOOTING 449
SAFARI HUNT 449
ALEX KIDD 219
ACTION FIGHTER 219
ASTRO WARRIOR 219
BLACK BELT 219
CHOPLIFTER 219
ENDURO RACER 219
F16 FIGHTER 169
GHOST HOUSE 169
MY HERO 169
OUT RUN 269
PRO WRESLING 219
QUARTET 219
SUPER TENNIS 169
SPACE HARRIER 269
SHOOTING GALLERY 219
TEDDY BOY 169
TRANSBOOT 169
THE NINJA 219
WORLD SOCCER 219
WORLD GRAND PRIX 219
WONDERBOY 219
ZILLION 219
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°11

doit vous montrer six zéros.- SIX !??-.
— Eh oui, comme le COMPTEUR D'EVENEMENTS MIDI, son voisin, vous en informe, vous allez pouvoir stocker sur un 1040 ST plus de 100 000 de ces dits événements, ce qui représente des heures, des minutes et des secondes de musique! Rien ne vous empêche d'ailleurs de charger CREATOR sur un 520: seul le nombre d'événements, répétons-le, sera réduit, tout en restant amplement suffisant pour une utilisation professionnelle...
— Un commutateur de MODE ARRANGE sur ON ou OFF (J'y reviendrai...),
— un sélecteur de SYNCHRO: MIDI (externe), INTERN, et MANUELLE, cette dernière option permettant de simuler une horloge, en tapant les temps par mesure au tempo désiré sur la touche TAB du ST (très utile pour enregistrer un chorus Chick Coréen quand on manque un tant soit peu de dextérité pianistique...),
— un indicateur de TEMPO, un visualisateur de QUANTISATION (ou comment remettre à leur place des notes aux envies de liberté rythmique),
— un convertisseur de MESURE: 2/4, 6/8, etc. Et pour terminer,
— un positionneur (je commence à avoir du mal à inventer des définitions) qui, disons-le, nous positionne très précisément au cours du déroulement de la pièce musicale: 1/796ème de battement, 1/16ème de battement, le temps, et la mesure dans laquelle se joue ce temps! Difficile de demander plus: cette extrême précision permet, d'un côté, une restitution parfaitement exacte de l'interprétation, toutes nuances enregistrées; d'autre part une capacité accrue du logiciel à séparer séquentiellement les données, au 1/796ème de battement près, évitant ainsi les retards occasionnés, comme sur d'autres séquenceurs, par l'engorgement du bus série MIDI, en cas de quantités importantes d'événements survenant au même instant. OK?

## ON EST SUR LA PISTE...

Tout d'abord, choisir la PATTERN qui servira de théâtre à nos méfaits. On a le choix, jusqu'au numéro 99. Mais, me demanderez-vous, qu'est-ce qu'une pattern?. C'est comme une station de sports d'hiver, un ensemble de pistes (Tracks). En l'occurrence, 16 pistes, que l'on voit s'afficher au beau milieu de notre écran précédé de leur numéro d'ordre. Pour en sélectionner une, il suffit de cliquer dessus avec la souris. Cette action se répercute instantanément dans une fenêtre adjacente, qui nous montre alors les caractéristiques de la piste en cours de traitement. Tout se passe donc sous nos yeux, sur une seule page écran, et je vous assure que cette façon de procéder est fort reposante lors de longues sessions de travail avec ce logiciel, comparativement à l'organisation multipages de certains autres séquenceurs.
Choisissons maintenant le CANAL MIDI de l'instrument qui nous intéresse. Ma boîte à rythmes écoute le canal 16. En gardant appuyé le bouton gauche de la souris, on incrémente le chiffre du paramètre désiré, qu'on décrémente avec le bouton droit. Plus simple, tu meurs... Une fois sur le canal voulu, double-clic sur la droite de la piste, une boîte de dialogue apparaît pour entrer le nom de l'instrument correspondant, par exemple: "TR-707". Ce nom sera affiché sur chaque piste de même numéro de canal.

## C'EST ENREGISTRÉ?

Cliquons sur "RECORD". Un compte de quatre temps (de longueur modifiable sous le menu "OPTIONS") se fait entendre par le moniteur du ST, et l'écran passe en inversion vidéo, signe que le "CREATOR" enregistre. Le "tick" métronomique en fonction du style de mesure choisie autorise une mise en place préliminaire totalement modifiable par la suite. En jouant sur le clavier maître, c'est l'instrument sélectionné par le canal midi que l'on entend, grâce au MIDI THRU incorporé au "CREATOR", totalement configurable sous le menu "MIDI"!
Une mesure de grosse caisse-caisse claire et je clique sur "STOP". Je définis une boucle (LOOP) sur 4 temps dans la fenêtre "TRACK" et clique sur le bouton "DO QUANTIZE" (Auto-correction) qui me remet en place ce que je viens de jouer, au 1/16ème de mesure (à la croche en 4/4). Click sur "PLAY" et le "CREATOR" me rejoue "ad lib" la mesure de batterie que j'ai mis cinq secondes à lui transmettre! Je peux maintenant nommer la piste "DRUMS" par exemple, en double cliquant dessus, sur la gauche. Même combat pour enregistrer la basse, le piano et les cuivres. Pour autant qu'on dispose de suffisamment de synthés, un orchestre entier sortira des baffles de la chaîne Hi-Fi, en moins de temps qu'il ne m'en a fallu pour écrire ces explications. Il ne reste plus, si besoin est, qu'à modifier la TRANSPOSITION (+ ou - 8 octaves), la VELOCITE (force de frappe, donc puissance sonore), la COMPRESSION (pour que l'ensemble des notes d'une piste ne dépasse pas un certain niveau de vélocité), et le DELAI MIDI (retard ou avance par rapport à l'horloge de synchronisation) qui permet d'éviter les différences de temps de réaction entre instruments d'origines diverses.
Des "LOCATORS", points de repère dans la pattern, servent à enregistrer de manière cyclique, en ajoutant de nouvelles notes à chaque passage (principe des boîtes à rythmes), ou de préciser le "PUNCH IN, PUNCH OUT" permettant de reprendre une partie défectueuse, sans effacer ce qui est bon à garder.

## J'MÉDITE DE M'ÉDITER...

La deuxième page écran permet d'éditer chaque événement MIDI de la manière la plus simple qui soit: en cliquant dessus! Pour y accéder, le bouton "EDIT", ou la lettre "E" du clavier... Soulignons au passage que chaque fonction principale possède son équivalent au clavier), chaque événement y est affiché avec son positionnement temporel, son type (PROGRAM CHANGE, NOTE ON, OFF, C-PRESS), son canal MIDI, ainsi que la valeur qui le caractérise. Même les EXCLUSIFS sont enregistrés (événements spécifiques à chaque constructeur de synthé) ce qui autorise la sauvegarde et la restitution de banques entières de sons, d'où, avec le "CREATOR", l'inutilité d'acheter un "DUMPER" séparé.
Pas de représentation graphique traditionnelle des notes pour l'instant, mais un espace libre en bas de l'écran laisse présumer que le projet est en gestation. En revanche, des filtres permettant la visualisation d'un choix limité d'événements, bien sûr modifiable à tout moment.
L'option "CHORD" fait entendre les accords (événements MIDI joués en même temps sur le même canal) en cliquant sur le premier des événements le composant (très utile pour les retouches). On supprime une note en cliquant sur le bouton "DELETE", l'option "UNDO" annulant la dernière modification effectuée.
En bref, TOUT est possible. En six mois d'utilisation, il y a encore quelques options que je n'ai pas utilisées. La présentation est tellement claire qu'un enfant de dix ans pourrait y retrouver ses petits... s'il parlait anglais, bien sûr.

## TROUVONS UN ARRANGEMENT...

Revenons sur la première page écran. Jusqu'à présent, nous avons travaillé sur une seule pattern. Nous pouvons, bien entendu, COPIER cette pattern sur une autre, ou simplement une piste de l'une à l'autre, sous le menu "COPY". Nous pouvons aussi faire une copie d'une piste sur une autre dans la même pattern en la déplacant en filigrane grâce à la souris vers sa destination (les ST-istes me comprendront), ou bien la détruire par le même moyen, en la déplacant dans la fenêtre du


Éclatez-vous au fil des jeux !

Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, match, vitesse, espace, espion, stratégie : à vos manettes !

en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

**Mallette jeu Atari ST:**
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295F*. Disquette.

*Prix public maximum conseillé.

FIL FRANCE IMAGE LOGICIEL

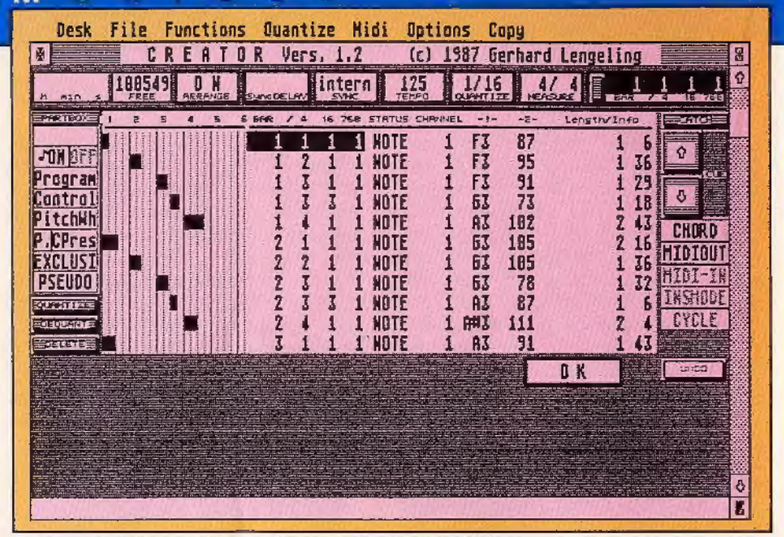
Les prix FIL sont imbattables.

mode "ARRANGE". D'ailleurs à quoi sert-il celui-là?
Imaginez que vous avez une pattern "Couplet", une "Refrain", une autre "Pont". Commutez le mode "ARRANGE" sur "ON", et arrangez votre chanson comme vous le désirez: Couplet-8 mesures, Couplet-8 mesures, Refrain-16 mesures, Couplet-4 mesures, Pont-4 mesures, Refrain-ad lib... Nommez chaque partie en double cliquant sur le mot Pattern, et voilà!
Beaucoup d'options dans ce mode:
— déplacement dans le temps d'une pattern,
— transposition (paramétrable sous le menu "OPTIONS", pour éviter de transposer la boîte à rythmes, par exemple...),
— délai MIDI sur une seule pattern, etc. La plus importante est la possibilité d'avoir 4 SEQUENCES d'arrangement jouant en simultané! Ce qui veut dire que vous pourrez ajouter à la chanson précitée: un chorus de synthé commençant sur la fin du troisième couplet pour continuer sur le pont et se terminer sur le refrain ad lib, plus, concurentiellement, une séquence de reprises de batterie, et, sur la dernière colonne d'arrangement, les changements de programmes des synthés et effets MIDI! Résultat, un séquenceur 64 pistes acceptant chacune les 16 canaux MIDI.

En effet, une des fantastiques innovations du *Creator* est de pouvoir MIXER, MERGER, mais ensuite démixer les pistes en conservant pour chaque partie le canal midi correspondant. j'ai, personnellement, récupéré des séquences enregistrées sur le *Scoretrack*, en les transférant par MIDI dans le *Creator*, sur une seule piste d'une seule pattern, puis en démixant les canaux midi, pour les retravailler séparément. C'est d'ailleurs très impressionnant de le voir faire sur l'écran... L'opération est rapide, et devrait rassurer les possesseurs d'autres séquenceurs, car ils ne perdront pas leurs oeuvres en achetant le *Creator*.

## QUOI DE NEUF, DOCTEUR?

A part les différences que les utilisateurs d'autres séquenceurs n'auront



Ecran permettant de modifier graphiquement les éléments Midi.

pas manqué de remarquer, la principale nouveauté qu'apporte le *Creator* est le travail en temps réel. En effet, TOUTES les fonctions que j'ai évoquées plus haut peuvent être utilisées PENDANT QU'UNE SEQUENCE TOURNE! On peut même charger une séquence tandis qu'on en écoute une autre, le logiciel nous demandant d'intervenir pour l'échange définitif!
Enfin un soft utilisable en concert, sans perte de temps entre les morceaux... Quatre modes de quantisation disponibles: de la correction toute mécanique, qui nous fait reconnaître l'ordinateur dès la première écoute, à la quantisation intelligente qui, à l'aide d'un algorithme prenant en compte la mise en place des notes précédemment jouées, garde un *feeling* humain et musical à l'expression du morceau.
Des PSEUDO-EVENEMENTS, en mode EDIT, agissant comme TEMPO relatifs ou absolus, et permettant *ralentendi* (pluriel italien!) et *accelerandi*, ou bien, comme ce qui vous plaira de leur faire faire. Dans le même genre, un menu spécial "FUNCTIONS" permet de changer, copier, détruire, modifier n'importe quel type d'événement, entre les locators ou sur l'ensemble de la piste.
Des "GHOST-TRACKS", utilisant les données d'une piste existante et agissant comme sa copie, tous les paramètres pouvant être modifiés, sans prendre de place en mémoire (d'où *ghost*, pour fantôme). Je me demande ce qu'ils vont bien pouvoir trouver d'original pour les versions futures...

## L'AVIS DU MUSICIEN

Ce logiciel est un *must* pour le débutant comme pour le professionnel. L'un et l'autre y trouveront simplicité d'emploi, fonctions étudiées par — et pour — des musiciens, résultats immédiats sans connaissance de l'informatique, la souris comme outil de travail visuel et les commandes clavier pour la rqpidité d'exécution. Du point de vue technique, la facture du *Creator* est irréprochable: pas de "BUGS", des performances inégalées sur ST pour l'instant, le travail en temps réel, et un droit à l'erreur ne se terminant pas par le plantage de la machine (en six mois je n'ai pas perdu un seul fichier).
C-lab a pensé à tout, même au formatage des disquettes vierges depuis le logiciel (vous verrez, c'est indispensable). Il y a peut-être un défaut quelque part, mais c'est uniquement une affaire de goût: la page écran n'est pas aussi flatteuse à l'oeil que celle du "PRO 24". Point. Encore qu'elle soit moins fatigante à l'usage...

***Marc Gabriau***

*Son prix : 2 350 F ttc constatés au 1/09/87. Disponible chez Music Pro Import et toutes les boutiques d'informatique. Distributeurs, MPI et Guillemot International Software. Joyeuses séquences!*



# 1988 GUIDE D'ACHAT

**MATERIEL**
**MACHINES** 18
**PERIPHERIQUES**
MONITEURS ..... 19
LECTEURS
Lecteurs de disquettes ..... 20
Disques durs ..... 20
Disques optiques ..... 21
IMPRIMANTES 21
PERIPHERIQUES GRAPHIQUES
Scanners ..... 21
Tablettes graphiques ..... 22
Digitaliseurs d'images ..... 22
PERIPHERIQUES SONORES
Digitaliseurs de sons ..... 23
Instruments Midi ..... 23
JOYSTICKS ..... 25
**ACCESSOIRES** ..... 26

**LOGICIELS**
**LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Traitements de texte ..... 28
Gestions de fichiers et bases de données ..... 28
Tableurs ..... 29
Gestion ..... 29
Télématique ..... 31
Verticaux ..... 31
PAO ..... 32
**UTILITAIRES** ..... 33
**LANGAGES** ..... 34
**GRAPHIQUES** ..... 36
**MUSICAUX** ..... 37
**EDUCATIFS** ..... 39
**JEUX** ..... 39

**LIVRES** 44

## LETTRE OUVERTE AU PERE NOEL

Cher Papa Noël,

Je pense que tu sais déjà que j'ai été sage cette année. Je voudrais un Atari ST, celui que tu veux, mais le 1040 serait mieux parce que papa veut travailler avec. Si tu pouvais y joindre le moniteur avec ce serait super. Ce serait aussi formide si je pouvais avoir quelques jeux et aussi des programmes pour mon papa. Maman fait la tête, mais j'ai promis d'être raisonnable et de bien faire mes devoirs.
Je t'envoie un guide pour que tu ne te sentes pas trop perdu. J'ai mis le prix en francs pour te donner une idée de la valeur des cadeaux et le fabricant pour que tu ne te trompes pas. Avec les adresses, tu pourras les trouver en France.

Je t'embrasse très fort et te remercie d'avance.

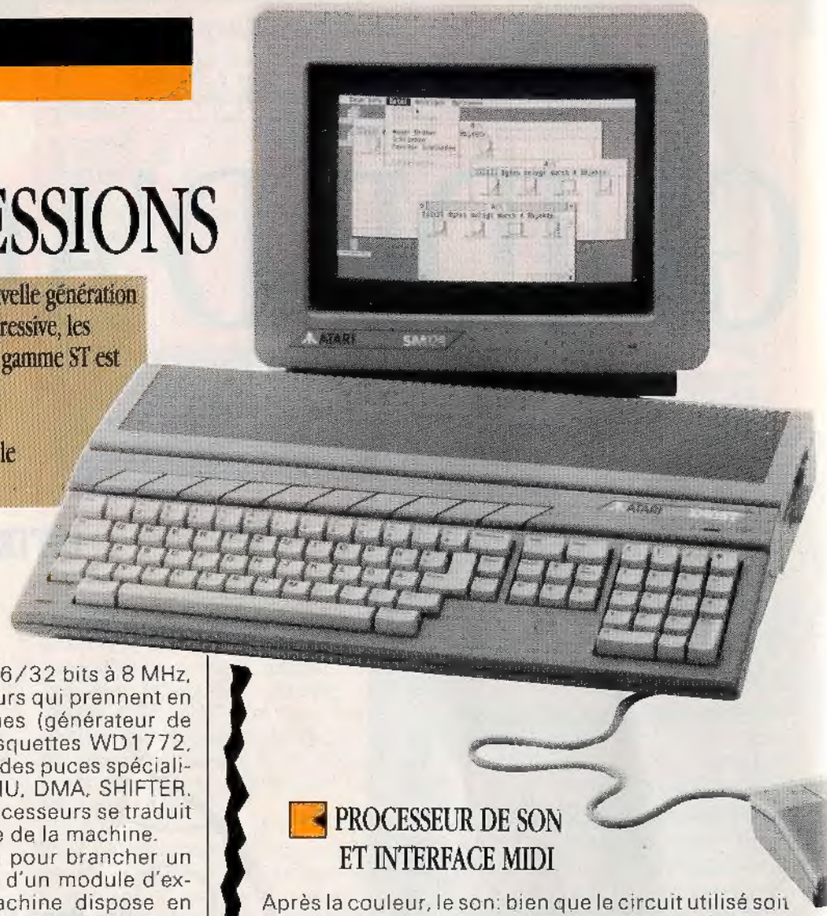
François

MATERIEL

LES MACHINES

# L'ST Z'IMPRESSIONS

**Rangez au placard votre vieux 8 bits, la nouvelle génération est là. Après une montée en puissance progressive, les machines 16 bits envahissent le marché. La gamme ST est l'une des mieux placées grâce à un rapport prix/performance difficile à égaler.**
**En France, la gamme disponible comprend le 520STF, 1040STF et Mega ST (2 et 4).**



Tous ces modèles partagent la même architecture: elle comprend le très puissant MC 68000, microprocesseur 16/32 bits à 8 MHz, épaulé par plusieurs coprocesseurs qui prennent en charge les opérations subalternes (générateur de sons YM2149, contrôleur de disquettes WD1772, gestion clavier 6301...) ainsi que des puces spécialisées créées par Atari: GLUE, MMU, DMA, SHIFTER. L'utilisation de ces nombreux processeurs se traduit bien sûr par une efficacité accrue de la machine.
Côté connexion, fini le temps où pour brancher un modem, une imprimante, l'achat d'un module d'extension était nécessaire. La machine dispose en standard des interfaces suivantes: port parallèle Centronics (imprimante), port série RS232 (modem), port disque dur, prises MIDI IN et OUT, lecteur de disquettes supplémentaire, sortie moniteur, port cartouche, connecteurs souris et joystick(s).

## LE GEM QUI SELLE

Côté logiciel, toutes les machines de la gamme comprennent GEM en mémoire morte (ROM). GEM est un intégrateur graphique permettant un usage naturel du système d'exploitation au travers de menus déroulants, boîtes d'alerte, icônes et ceci par l'intermédiaire de la souris, d'ailleurs fournie avec la machine.

## UN BON GRAPHISME

Le graphisme de l'ordinateur est de type "bitmap" toutes les résolutions (640x400 en monochrome, 640x200 4 couleurs, 320x200 16 couleurs) occupent 32Ko de RAM. Les couleurs sont au choix sur une palette de 512 teintes différentes. L'usage d'un cordon péritel permet de le connecter directement sur un téléviseur couleur du commerce. En revanche, la haute résolution monochrome nécessite un moniteur monochrome spécial.

## PROCESSEUR DE SON ET INTERFACE MIDI

Après la couleur, le son: bien que le circuit utilisé soit des plus classiques, les performances sont honorables, 3 voies avec contrôle d'enveloppe en ADSR et un canal de bruit sont gérés par le processeur sonore, mais la force musicale se situe surtout au niveau des prises MIDI permettant la connexion et donc le pilotage de tout matériel compatible MIDI (synthétiseurs, drums machines, séquenceurs, etc.).
Après ce rapide tour d'horizon des caractéristiques communes passons aux différences entre machines.

## UNE GAMME COMPLETE

Le **520STF**, le plus petit modèle et bien que le moins cher est quand même un ST à part entière. Il dispose d'un lecteur 360 Ko formatés intégré à l'unité centrale. Comme son nom ne l'indique pas, sa capacité mémoire se monte à 512 Ko (la mémoire est utilisable en un seul bloc, contrairement aux 8 bits obligés de travailler par page dès les 64 Ko dépassés).
Le **1040STF**, modèle suivant, a hérité à sa naissance de 1024 Ko de mémoire RAM et d'un lecteur double face-double densité intégré de 720 Ko formatés. Il est donc assez facile de ramener le 520STF à une configuration équivalente au 1040STF: un deuxième lecteur 720 Ko, une carte d'extension mémoire 512 Ko et d'un coup de baguette magique ... excusez, je m'égare!





Enfin le fleuron, que dis-je, le fer de lance, le porte drapeau de la marque: le **MEGA ST**. Esthétiquement, il diffère des autres modèles, la forme rapelle un compatible PC, normal puisqu'il vise le marché professionnel. Un lecteur de 720 Ko est intégré en façade de l'unité centrale, l'excellent clavier est relié par un cordon type téléphone au boîtier. En plus du super clavier, les autres améliorations comprennent: un ventilateur intégré, un "slot" (ou connecteur en Français) d'expansion interne disposant du bus 68000 intégral, une horloge "temps réel" sauvegardée par batteries et enfin un circuit additionnel, le BLITTER. Ce dernier a pour fonction d'accélérer les opérations de transferts de blocs mémoire, améliorant ainsi de manière significative la rapidité du graphisme (très rapide même sans BLITTER). Les capacités mémoire (oui il y a 2 Mégas différents uniquement par la mémoire) sont de 2 Mo pour le Méga ST2 et de 4 Mo (4096 Ko) pour le Méga ST4.

**Matériel et configurations clefs en main**

| Type | Prix ttc | Constructeur | Description |
|---|---|---|---|
| 520 STF | 2 990 | Atari | Microprocesseur 68000 à 8 MHz 512 Ko de RAM, TOS et GEM en ROM, lecteur de disquettes 360 Ko intégré. Palette de 512 couleurs, câble péritel fourni. |
| 520 STF + SC 1425 | 5 490 | Atari | 520 STF livré avec moniteur couleur |
| 1040 STF + SM 125 | 5 990 | Atari | Microprocesseur 68000 1024 Ko Ram, TOS et GEM en ROM, lecteur de disquettes 720 Ko intégré livré avec moniteur haute résolution SM 125 |
| MEGA ST2 | 11 207 | Atari | Miccroprocesseur 68000 2048 Ko Ram, TOS et GEM en ROM, lecteur de disquettes 720 Ko intégré |
| MEGA ST4 | 14 766 | Atari | Microprocesseur 68000 4096 Ko Ram, TOS et GEM en ROM, lecteur de disquettes 720 Ko intégré |
| MEGA ST2 | 23 660 | Atari | MEGA ST2 + moniteur SM 125 + imprimante laser SLM 804 |

MATERIEL

PÉRIPHÉRIQUES

Moniteurs

# VIDEO ET DEBATS

**Le moniteur vidéo est le compagnon indispensable de votre unité centrale. Sans lui, pas de parties endiablées de *Space Paranoïaks* ou de baillements prolongés pendant la saisie de vos écritures.**

Les Atari 16 bits disposent de leurs propres moniteurs fabriqués spécialement par la marque. La machine nécessite deux moniteurs pour tirer le maximum de ses possibilités graphiques. Pour travailler en 640x400, il faut un écran monochrome à entrée TTL, fonctionnant à la fréquence assez inhabituelle de 70 Hz. Atari propose de tels moniteurs à un prix raisonnable si l'on tient compte de leurs performances.
Pour utiliser les deux modes couleur (640x200 ou 320x200) une console vidéo du type: entrée analogique (RVB ou Péritel) ou un téléviseur Péritel sont indispensables. Là encore Atari offre son propre matériel. Heureusement, le choix est plus vaste cette fois-ci, de nombreux moniteurs de marques différentes existent sur le marché. Si vous comptez travailler ou programmer en couleur, l'achat d'un bon moniteur s'avère "incontournable" car un téléviseur est fatigant pour les yeux en mode 80 colonnes. **A.L.**

**Moniteurs**

| Nom | Prix ttc | Marque | Description |
|---|---|---|---|
| SM 125 | 1 590 | Atari | Moniteur monochrome type TTL écran type papier résolution: 640x400 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| SC 1224 | 2 990 | Atari | Moniteur couleur analogique supporte les 2 résolutions couleur 640x200, 320x200 |
| CM 8801 | 2 490 | Philips | Moniteur couleur analogique supporte les 2 résolutions couleur 640x200, 320x200 |
| CM 8832 | 3 490 | Philips | Moniteur couleur analogique supporte les 2 résolutions couleur, dispose d'un mode monochrome (même résolution qu'en mode couleur) |

**MATERIEL**

**PÉRIPHÉRIQUES**
**lecteurs de disquettes**

# LECTEURS POUR TOUS

**Après la grande vogue du magnéto-cassette, tout le monde ne jure plus que disquette pour le stockage de masse des données.**

| Nom | Prix | Marque | Description |
|---|---|---|---|
| SF 354 | 1 490 | Atari | Lecteur 3,5 pouces capacité formatée 360 Ko |
| SF 314 | 1 990 | Atari | Lecteur 3,5 pouces, capacité formatée: 720 Ko |
| | 1 690 | Cumana | Lecteur 3,5 pouces compatible ST, capacité formatée 720 Ko |
| | 2 400 | Cumana | Lecteur 5,25 pouces, capacité formatée 360 Ko, autorise une certaine compatibilité avec les PC type IBM |
| Ast 1000 | 1 500 | Ast | Lecteur 3,5 pouces, compatible ST, capacité formatée 720 Ko |

Une grande rapidité d'accès associée à une capacité chaque jour plus forte et quelques autres avantages imposent le disque souple comme moyen de stockage des données principales sur micro ordinateur

Le choix Atari pour le 3,5 pouces est un nouveau pas en avant (par rapport au 5,25 pouces). Taille réduite, robustesse, capacités élevées, telles en sont les caractéristiques. Les formats retenus par Atari sont le 360 Ko formatés simple face, simple densité, et le double face, double densité 720 Ko. Des lecteurs compatibles commencent à être disponibles, en 3,5 comme en 5,25 pouces. Ces derniers permettent la lecture de disquettes au format MS-DOS. **A.L.**

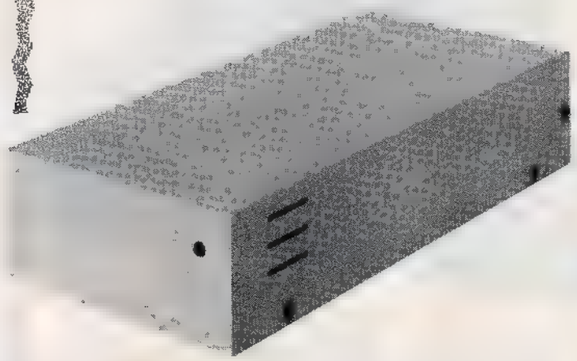
**MATERIEL**

**PÉRIPHÉRIQUES**
**Disques durs**

# DUR DUR

**Dès que l'on attaque les applications professionnelles, les limites des disquettes apparaissent rapidement. Pour peu que l'entreprise à gérer soit importante, les données à stocker s'accroissent de forte manière et nécessitent moult disquettes.**

Une solution existe le disque dur. La gamme ST dispose d'un port spécialisé pour ce type de périphériques dont les avantages sont la grande taille de la mémoire de stockage (de 10 à 60 Mo sur ST) et vitesse très supérieure à celle d'une unité de disquette. Encore une fois le choix est possible entre disque dur Atari (uniquement en 20 Mo) et disques durs compatibles. **A.L.**



**Disques durs**

| Nom | Prix | Marque | Description |
|---|---|---|---|
| SH 205 | 4 490 | Atari | capacité 20 Mo vitesse transfert 5 Mbits/s |
| DD 30 | 7 900 | Cumana | capacité 30 Mo |
| DD 60 | 12 900 | Cumana | capacité 60 Mo |
| HD+ | 5 100 | Astra | Disque dur 20 Mo intègre aussi un lecteur 3 5 pouces 720 Ko formatés |
| SUPRA 20 | 3 800 | Supra | Disque dur 20 Mo |





**MATERIEL**

**PÉRIPHÉRIQUES**
**Disques optiques**

# OPTIQUE SOIN

**Non, nous ne sommes pas devenus fous. Il existe bel et bien un lecteur de disque Compact pour les ST.**

L'engin sert à écouter des disques Compact Audio sur votre chaîne HiFi, à regarder des vidéo disques sur votre Télé, ou à gaver votre St avec les 600 Méga octets qu'il est capable de contenir. Cela correspond à environ 10 à 60 fois la capacité d'un disque dur, soit 1500 disquettes simple face. Ca a sse rêveur

Attention, pour le moment, il n'est pas possible d'écrire sur un Compact. Mais les utilisations nécessitant beaucoup d'informations fixes ou changeant peu souvent sont légion: encyclopédie intéractive (certaines existent déjà - en Anglais), bibliothèque de sons pour synthé et echantillonneurs, stockage d'images très gourmandes en place, noyau de base de connaissance, documentations techniques destinées à la mécanique, énormes programmes, fontes de caractères pour imprimante, etc **A.L.**

**Disque optique**

| Nom | Prix | Marque |
|---|---|---|
| CD ROM | 4000 F | Atari |

**MATERIEL**

**PÉRIPHÉRIQUES**
**Les imprimantes**

# BONNES IMPRESSIONS

**Toute utilisation sérieuse d'un micro-ordinateur, pour programmer, gérer sa comptabilité ou utiliser un traitement de texte par exemple, implique l'usage d'une imprimante.**

Grâce à l'excellente idée de choisir un standard bien établi (la norme Centronics), l'utilisateur dispose d'un choix très large d'imprimantes. Que vous nécessitiez une petite imprimante minitel, une laser, une marguerite, une imprimante couleur, de nombreux modèles existent. Pour une utilisation courante, les imprimantes de type matriciel sont celles qui offrent le meilleur rapport vitesse/prix/qualité d'impression. **A.L.**

**Imprimantes**

| Nom | Prix | Marque | Description |
|---|---|---|---|
| Microline 292 | 8 242 | Oki | Imprimante couleur, 18 aiguilles traction, friction, 200 cps en listing 100 cps en qualité courrier Interface, série, parallèle |
| SMM 804 | 1 990 | Atari | Imprimante matricielle 80 cps traction, friction interface parallèle |
| NL-10 | 2 890 | Star | Imprimante matricielle 120 cps traction, friction, interface parallèle, qualité courrier |
| LX 80 | 2 890 | Epson | Imprimante matricielle 120 cps traction, friction interface parallèle, qualité courrier |
| NB 24/15 | 8 490 | Star | Imprimante matricielle 24 aiguilles 250 cps listing, 60 qualité courrier polices caractères sur cartouche |
| OKI 20 | 2 790 | Okimate | Imprimante matricielle couleur |
| KXP 1081 | 2590. | Panasonic | Imprimante matricielle, 120 cps listing, 24 cps qualité courrier |
| SLM 804 | 13 579 | Atari | Imprimante laser, nécessite un MEGA ST2 ou ST4 pour fonctionner Résolution 300 points par pouce |

**MATERIEL**

**PÉRIPHÉRIQUES GRAPHIQUES**
**Les scanners**

# SCANNERS DE RIEN

**Redessiner un dessin pour l'introduire dans un micro-ordinateur peut paraître ridicule. C'est pourtant ce que l'on doit faire si l'on ne possède pas de Scanner.**

Les scanners permettent de digitaliser un document uniquement sur support papier. L'utilisation et le fonctionnement sont différents de ceux des digitaliseurs utilisant la caméra comme source: la cellule du scanner va simplement repérer le niveau de gris du point qu'il est en train d'analyser. Il n'est donc pas question de digitalisation couleur mais le résultat est tout à fait satisfaisant pour des applications spécifiques.

Les machines se présentent de manières très différentes selon les marques et bien sûr les prix. Certains appareils possèdent même un dispositif d'impression intégré. Les scanners sont de nouveaux produits pour le ST et de nombreux appareils sont en cours d'adaptation.
**C.C.**

### Les scanners

| Nom | Prix ttc | Distributeur |
|---|---|---|
| CANON | 15 900 | Canon |
| HAWK | 14 900 | Marvin |

MATERIEL

PÉRIPHÉRIQUES GRAPHIQUES :
Les tablettes graphiques

# QUAND S'EMMELENT LES CRAYONS

**Bien que très utile, la souris ne remplace pas un bon vieux crayon pour dessiner. Une tablette graphique est indispensable pour faire des dessins à la règle.**

La tablette graphique est un périphérique remplaçant avantageusement la souris dans les cas où cette dernière manque de précision (logiciels graphiques (dessin et animation). L'utilisation est encore intéressante pour d'autres types de logiciels (création musicale, utilitaires et même certains jeux). Avec la tablette sont fournis un transformateur d'alimentation, un stylo relié à la table, un câble reliant la tablette à l'ordinateur via la prise série (RS 232), et une disquette contenant un programme de pilotage. Tout programme fonctionnant sous GEM autorise son utilisation. Le mode de fonctionnement et la définition varient selon les constructeurs et les prix. La tablette est donc un outil de travail précis et simple à utiliser dans une gamme de prix devenant abordable par la majorité.

### Tablettes graphiques

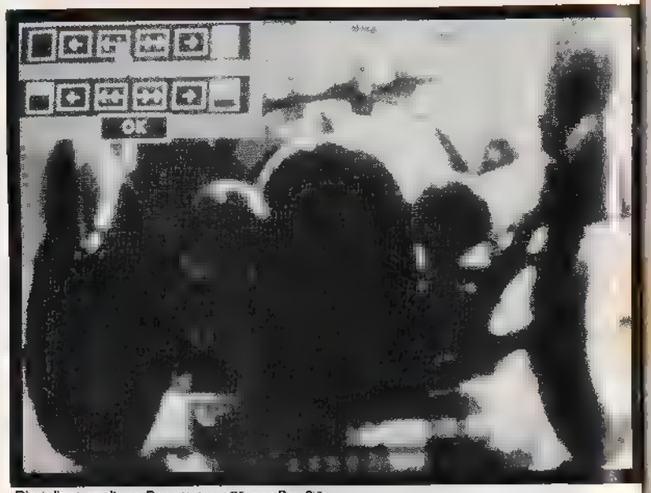
| Nom | Prix ttc | Constructeur |
|---|---|---|
| CRP | 4 490 | CRP-Koruk |
| Kurta | 11 730 | Data Peck |
| Summasketch | 5 870 | Summagraphics |
| Prodraw | 2 900 | Triangle |



Contacts périphériques graphiques
**CICI** 62, rue Gérard, 75013 Paris (1) 45.81 46.29.
**CRP** voir CICI
**Guillemot Int. Software** BP 2, 56200 La Gacilly (16) 99 08.90 88
**Marvin** voir CICI
**Métrologie** : 4, avenue Laurent Cely, 92606 Asnières (1) 47.90.62.40.
**Summagraphics** voir Metrologie
**Triangle** voir Guillemot International

MATÉRIEL

PÉRIPHÉRIQUES GRAPHIQUES :
Digitaliseurs d'images



Digitalisation d'une Bugatti type 35 par Pro 87

# LE DOIGTÉ DU DIGIT

**Digitalisation en bon français se dit numérisation. C'est ainsi qu'un numériseur est un outil qui a pour fonction de digitaliser. Et à quoi ça sert tout ça?**

Le système de codage des ordinateurs est numérique, celui du soleil est, lui, analogique (continu). Et alors! Ceusse qui veulent retoucher, modifier, stocker, archiver, améliorer, ou détériorer une photo ou un dessin de maître sur micro ont comme solution d'utiliser un digitaliseur. Les digitaliseurs se présentent sous forme de cartouche (interface) située entre l'unité centrale et la source vidéo (caméra, magnétoscope...).



Cette interface est pilotée par un logiciel qui propose divers outils tels le traitement des tonalités de gris des couleurs ou encore la résolution d'agrandissement par exemple.
**M.W.**

### Digitaliseurs

| Nom | Prix | Marque |
|---|---|---|
| Realtizer | 1750 | Print Technick |
| Pro 87 | 2950 | Print Technick |

MATERIEL

PÉRIPHÉRIQUES SONORES :
Digitaliseur sonore

# DU SON

**Vous aurez remarqué que le son des jeux est de plus en plus réaliste. Certains programmes se payent même le luxe de parler. Avec un digitaliseur de son, c'est un jeu d'enfant.**

Ces appareils permettent de convertir des échantillons provenant d'une source sonore telle qu'une chaîne hifi en signaux numériques. Ces derniers ainsi numérisés peuvent être "retouchés" par l'utilisateur (inversion de certains passages...) et être restitués par le haut-parleur du moniteur ou par la chaîne hifi. Ils sont utilisés directement depuis l'éditeur, mais il est encore mieux de les intégrer à vos programmes personnels, les agrémentant d'effets spectaculaires. Le codage s'effectue d'une façon semblable à celui d'un compact disque. Mais les échantillons sont très gourmands en place, il faut donc trouver un compromis entre mémoire disponible et qualité sonore.

L'échantillonneur se compose d'un boîtier contenant un convertisseur analogique/digital qui s'insère sur un port de l'ordinateur et d'une disquette contenant un programme d'édition et de pilotage du module.
**C.C.**

### Digitaliseurs sonores

| Nom | Prix | Constructeur |
|---|---|---|
| Adap | 22 900 | Hybrid Art |
| Pro Sound | 679 | Triangle |
| Designer ST Replay | 810 | Microdea |

MATERIEL

PÉRIPHÉRIQUES SONORES
Les instruments Midi

# MIDI SONNE, JE DANSE LE MADISON

**Le ST possède une interface Midi. Nombreux sont ceux d'entre vous qui désirent y brancher quelque chose. C'est bien joli de pouvoir brancher un clavier MIDI sur son micro mais lequel? Bon, pas de panique, ici, à *1ST*, on n'a pas l'habitude de laisser nos lecteurs dans l'embarras.**

Avant de vous lancer à corps perdu dans la musique "claviertique", il vous faut connaître un minimum de choses. Pour commencer, vous devez savoir que si les séquenceurs disponibles dans le commerce disposent de plusieurs pistes, il n'est de même de votre futur clavier.
On vous a dit c'est super, avec un huit pistes, on peut enregistrer la basse sur la piste un, la batterie sur la deux, la main droite sur la trois, et un chorus, un! Et une main gauche, gauche, heu, pardon, une! Du calme, ce n'est pas aussi simple. Votre séquenceur est un studio multipistes, certes, mais digital; il peut mémoriser ou gérer des événements MIDI, pas des sons.
Ainsi, vous pourrez toujours essayer de chanter devant votre ST, même très très fort, il ne se passera rien. Au pire votre entourage risque-t-il de vous regarder d'un sale oeil. Donc, pas question d'enregistrer une source sonore sur son séquenceur. On peut le faire sur son ST mais il s'agit dans ce cas d'échantillonnage, ce qui nécessite un autre type de logiciels (les échantillonneurs). Ce n'est pas la même chose. Ah... l'idéal serait de disposer d'un claviertiseur qui puisse tout à la fois faire un son de, admettons, mi3 à do4, un autre de do4 à mi6 et, pourquoi pas, un troisième de mi6 à mi8. C'est possible. Certains claviers disposent de cette fonction qui s'appelle le "SPLIT". Un autre type de clavier vers lequel vous devriez jeter un oeil, ce sont les claviers multitimbraux. Un clavier multitimbrale peut faire plusieurs sons sur la même note, (chacun commandé par un canal MIDI différent), ce qui permet effectivement de jouer des sons différents sur plusieurs pistes. Bon, ceci étant précisé, faisons un tour d'horizon des machines disponibles sur le marché, restant d'un prix abordable.
Une possibilité intéressante est de vous offrir un "ex-

pandeur" Qu'est ce que cela ? Il s'agit tout simplement d'un synthétiseur présenté dans sa forme "rack" sans clavier Et le clavier alors ? Voyez comme les choses sont bien faites. Il se trouve qu'on peut se procurer dans le commerce des claviers dits "claviers maîtres" qui ne contiennent pas leur propre système de synthèse

## LE BON PLAN

Le bon plan en quest on est de s'offrir un rack Yamaha FB 01 (dans les 3 200 F) ou mieux son grand frère le Yamaha TX81Z (environ 4 800 F, tous deux sont polytimbraux) et de lui adjoindre un clavier Cheetah Pour 2 800 F, vous pouvez acquérir un clavier 61 touches avec molettes de modulations, transposition et possibilité de sauvegarder 28 programmes destinés à piloter votre synthétiseur en rack C'est un peu plus cher que le reste des machines du tableau mais vous disposerez alors d'un matériel restreint, certes mais complètement pro et déjà suffisant pour réaliser de petites maquettes. Ah oui, au fait N'oubliez pas que pour fonctionner, votre engin aura besoin d'une source d'amplification

Si vous ne jouez pas trop fort ni trop aigu, votre chaîne stéréo devrait suffire Néanmoins, soyez prudents, eu égard à vos enceintes et aux voisins. Enfin, ne baissez pas trop le son non plus, mais n'oubliez pas la musique est censée adoucir les moeurs.

**F.L.**

### Boîtes à rythmes

| Nom | Marque | Importateur | Prix moyen |
|---|---|---|---|
| DZ1 | Casio | Gaffarel Musique | 2400F |
| MD8 | Cheetah | Music Land Dist | 1990F |
| DRUMSTAR 80 | Elka | Piermarla | 4500F |
| MR16 | Korg | Gaffarel Musique | 2500F |
| CR 1000 | Roland | Audio Music Service | 3200F |
| PB 300 | Roland | Audio Music Service | 1400F |
| TR 505 | Roland | Audio Music Service | 2300F |
| TR 707 | Roland | Audio Music Service | 4500F |
| TR 727 | Roland | Audio Music Service | 4500F |
| MDP 40 | Siel | AFP | 1490F |
| RX 15 | Yamaha | Yamaha France | 3500F |

### Contacts périphériques sonores

**Guillemot International Software** . BP 2, 56200 La Gacilly (16) 99 08 90 88
**Microdeal** voir 16/32 Diffusion
**Print Technick** : voir CICI
**16/32 Diffusion** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt (1) 46 09 03 11
**Triangle** : voir Guillemot I.S.

### Claviers Midi

| Nom | Marque | Tessiture | Split | Description | Prix moyen |
|---|---|---|---|---|---|
| CZ1000 | Casio | 49 touches | x | multitimbrale. 16 sons programmables 16 sons preset | 5 560 F |
| CZ 101 | Casio | 49 minitouches | x | comme le CZ 1000 | 4 800 F |
| CZ230S | Casio | 49 minitouches | x | multitimbrale. 100 presets Polyphonie 8 notes Boîte à rythmes | 4 900 F |
| SK 2100 | Casio | 61 touches | x | Preset Molette. Pitch Bend (permet de moduler le son) | 5 000 F |
| CPS 120 | Casio | 49 touches | x | Preset. Dynamique | 4 000 F |
| KB 600 | JVC | 49 touches | x | 10 preset Rythmes Haut parleurs Haut parleurs (2). Stéréo Séquenceur | 5 400 F |
| MK 1000 | Siel | 61 touches | 2 | Preset. Transposition séquenceur. Rythmes | 3 900 F |
| DK 70 | Siel | 61 touches | x | Bandoulière 40 preset 10 sons programmables | 4 900 F |
| DX 27 | Yamaha | 61 touches | x | Synthèse FM 192 preset 24 sons programmables. RAM 96 sons. Polyphonie 8 notes Interface cassette | 5 000 F |
| 100 | Yamaha DX | 49 min.touches | x | Comme le DX 27 | 3 900 F |
| 50 | Yamaha PSR | 49 touches | x | Stéréo. 16 preset. Boîte à rythmes | 5 500 F |





### Expandeurs

| Nom | Marque | Importateur | Prix moyen |
|---|---|---|---|
| VX 90 | Akai | Akai France | 5500 F |
| MIDI BASS | 360 Systems | Music Land | 5100 F |
| EX 800 | Korg | Gaffarel musique | 3500 F |
| MEX 8000 | Korg | Gaffarel musique | 2500 F |
| DSE 12 | Orla | MMM France | 5217 F |
| EM 101 | Roland | Audio Music Service | 2990F |
| MKS 10 | Roland | Audio Music Service | 4500F |
| MT 32 | Roland | Audio Music Service | 4 200F |
| EX 80 | Siel | AFP | 3890F |
| FB01 | Yamaha | Yamaha France | 3000F |
| TF1 | Yamaha | Yamaha France | 4500F |
| TX7 | Yamaha | Yamaha France | 6200F |
| TX81 Z | Yamaha | Yamaha France | 5000F |

### Joysticks

| Nom | Prix | Constructeur |
|---|---|---|
| Cheetah 125+ | 90 | Cheetah |
| Cheetah Mach 1+ | 170 | Cheetah |
| Euromax Elite | 130 | Euromax |
| Euromax Professional | 130 | Euromax |
| Joystick Contrôleur | 65 | Atari |
| JY 2 | 120 | Amstrad |
| Moonraker | 100 | Revendeur |
| Phasor one | 125 | US Gold |
| Pro 500 | 180 | Revendeur |
| Quick Shot II | 100 | Spectravidéo |
| Quickshot IV | 150 | Spectravidéo |
| Slick Stick | 75 | Suncom |
| Speed King | 160 | Konix |
| Star Fighter | 105 | Suncom |
| Super professional Joystick | 180 | Revendeur |
| Super Shot 5000 | 180 | Revendeur |
| Switch color Joystick | 140 | S.A D |
| Switch Joy 1 | 150 | Revendeur |
| Tac 2 | 115 | Suncom |
| Tac 3 | 135 | Suncom |
| Tac 5 | 145 | Suncom |
| Captain Grant | 59 | |
| Speeding Konix | 119 | |
| 3 Way Wico | 320 | |

**MATERIEL**
**PÉRIPHÉRIQUES : Les joysticks**

# A LA BAGUETTE

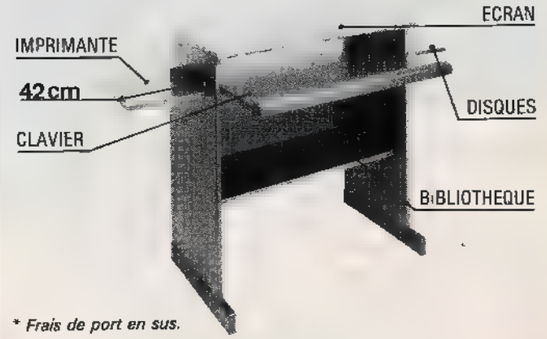
*Un micro sans joystick, c'est comme une choucroute sans saucisse ou un rouleau de printemps sans Nuoc Mam.*

Compléments quasi indispensables à la souris, les joysticks compatibles avec le ST sont légion. En effet, quasiment tous les constructeurs se sont alignés sur ce que l'on peut appeler la norme Atari. En voici quelques-uns, à titre indicatif En règle générale, vous les trouverez un peu partout en fouillant un peu

**J.M.K.K**

**ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 490 F T.T.C.***

**• Structure rigide en bois de 35 kgs • Large espace disponible • Espace de rangement pour cassettes • Belle finition d'ensemble. Peinture anti-reflets, disquettes et papier • Livré en kit. Grande facilité de montage • Dimensions. Hauteur : 80 cm. Longueur : 77 cm. Profondeur : 61 cm.**




** Frais de port en sus.*

**REVENDEURS, NOUS CONTACTER**

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A :**
**S.N.P.P., 39, rue Lafayette**
**75009 PARIS - Tél. : (1) 48.74.40.61**

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Je commande..... bureau (x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 490 F T.T.C.
Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160,00 F de frais de port par article, soit au total de..... T.T.C.

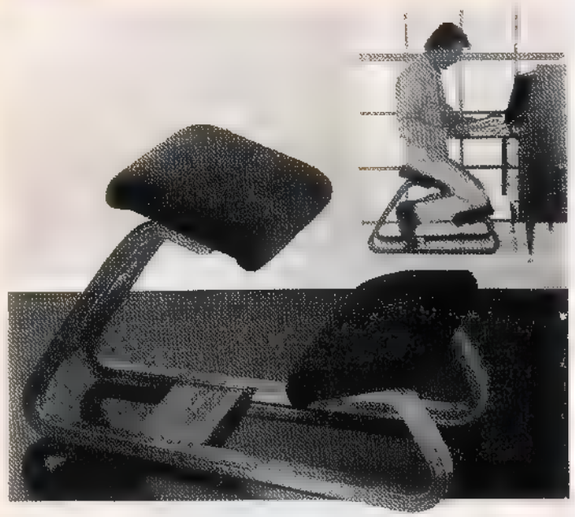
ST 4

MATERIEL

ACCESSOIRES

# SONT-CE LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES?

Qui sont les petits riens qui simplifient la vie, améliorent l'utilisation du micro, "solutionnent" les problèmes de rangement ou offrent des capacités supplémentaires à votre bécane: ce sont les accessoires.



Une position originale pour un travail -paraît-il- plus confortable : la circulation n'est pas freinée et les organes ne sont pas comprimés. ( L'Homme moderne)

Certains sont plus gadgets que vraiment utiles, d'autres complètement indispensables. Grâce à eux, votre ordinateur ne sera pas triste pour Noel, lorsque petit papa Noel (que nous attendons tous avec impatience !) passera remplir cheminées, bacs à disquettes, racks d'extension, etc., etc avec toute sorte de chouettes cadeaux

**A.L.**

Même sans aller jusqu'aux lunettes à vision tridimensionnelle, des lunettes filtrant les infrarouges et les ultraviolets sont souhaitables pour un travail prolongé devant l'écran (Bolle).

## Gadgets et accessoires

| Genre | Prix | Distribution | Commentaire |
|---|---|---|---|
| Sac de transport | 800 | Human Good es | |
| Câble pér tel | 180 | voir bout ques | |
| Easy-prommer | 1 200 | ST Computer | Programmateur d'éproms |
| Cordon Min tel | 295 | M cro V déo | Pour prof ter du modem intégré dans e m nitel |
| Tap s a souris | 100 | vo r boutiques | |
| TOS ROM, EPROM | 300 | voir boutiques | Indispensable, pour les ST de première génération 200 Ko de Ram récupérés |
| Housse protection | 100 | voir boutiques | Pour protéger votre un té centrale, le moniteur |
| Free Boot | 100 | voir bout ques | Permet de choisir l'un té A sur l'un des deux drives et d ut l ser les deux faces des d squettes 360 Ko |
| Badge 1ST | 0 | | Difficile à trouver, mais absolument nd spensab e |
| RAM 512 Ko | 1 150 | voir bout ques | carte d'extens on 512 Ko 1 Mo de RAM pour les 520ST et 520STF ! |
| M cro Time | 649 | Microdeal | Horloge permanente sauvée par batteries au Cad Ni |
| Lunettes 3D | 1 000 | STereotek | Lunettes à cristaux l qu.des permettant la vision 3 D en coul eur |
| Boîtes à Disquettes | 160 | Posso | Cont ennent jusqu'à 150 disquettes 3,5 pouces. |
| Hard cop eur | 1 755 | Happy Technology | L'ultime recours pour faire une copie de sauvegarde d'un ogic e protegé payé à pr x d'or |
| F ltre écran monochr | 160 | voir boutiques | Si votre mon teur vous fat.gue les yeux |

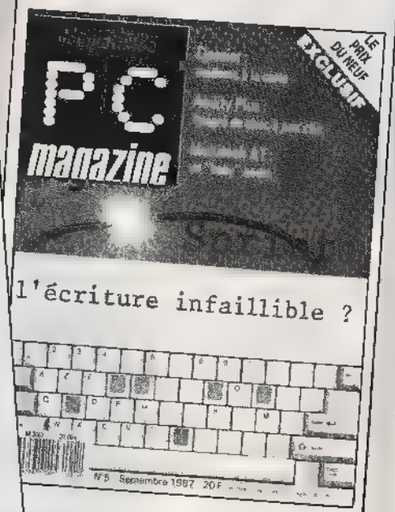


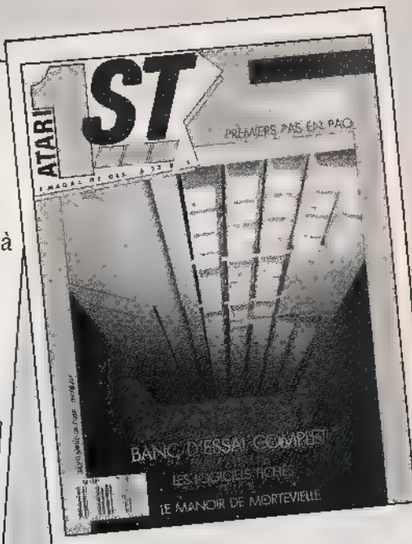

# Vous avez la machine ? Nous avons le magazine...

Pour tirer le meilleur parti de votre ordinateur, lisez chaque mois la revue qui vous dira tout sur les logiciels, les périphériques, etc... Des listings, des trucs et astuces, des reportages, des petites annonces. Trouvez ci-dessous la revue indispensable.

Amstrad Magazine : la revue de tous les utilisateurs de micro-ordinateurs Amstrad. Tous les tests de jeux sur CPC, PC et PCW, des pages de « Help » pour vous aider. Amstrad « Pro » : la rubrique des professionnels. Des listings, des trucs et bidouilles pour mieux tirer parti de votre micro. Des PA et tout votre courrier.

A la pointe de l'actualité, Compatibles PC Magazine, pour tirer le meilleur parti de votre PC.
Analyse en profondeur des logiciels importants, une boîte à outils des programmeurs...
Bref, toute l'informatique PC pour le bureau et pour chez soi.



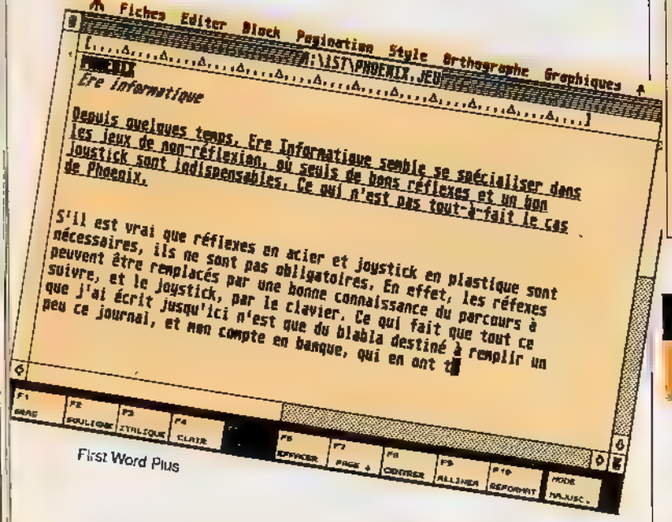




1ST, la revue indépendante sur les 16/32 bits Atari. Un magazine où l'on trouve toutes les nouveautés, les meilleurs programmes, des bancs d'essai incisifs et une chronique des jeux pour faire votre choix.

**Chez votre marchand de journaux**

**LOGICIELS**

**LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Traitements de texte



First Word Plus

# LA TRAITE DES LETTRES

Les mots ne coulent plus sous la plume. Ils sont frappés au clavier, ce qui peut paraître plus violent. On ne va pas vous faire l'affront de vous dire ce qu'est un traitement de texte: il s'agit d'un logiciel qui permet de taper des textes sur son ordinateur préféré, et de les traiter de toutes les manières (et de tous les noms) possibles.

La plupart des TdT (j'optimise, j'optimise) sur ST fonctionnent en mode Wysiwyg — *What You See Is What You Get*, comme disent nos amis Allemands —, en d'autres termes, ce que vous voyez à l'écran est ce que vous obtenez à l'impression (caractères gras, grands, italiques, etc.), ce qui est très pratique, et sous Gem (utilisation de la souris, des fenêtres pour plusieurs textes simultanés, et des menus déroulants), au détriment de la rapidité d'affichage.
La préférence sera donnée non pas au moins cher, mais bel et bien au plus performant. Pour choisir efficacement, il est donc préférable de demander une démonstration à son revendeur habituel. Et bien sûr de lire régulièrement *1ST*... **S.S.**

### Traitements de texte

| Nom | Prix ttc | Editeur |
|---|---|---|
| 1ST Word | 569 | Atar |
| Becker Text ST | 750 | Micro Application |
| Evolution | 1 400 | Priam |
| Evolution Sunset | 750 | Priam |
| HabaMerge | 490 | Haba Systems |
| HabaWriter I | 390 | Haba Systems |
| HabaWriter II | 895 | Haba Systems |
| Page | 250 | Serge Loonis |
| ST Writer | Freeware | Calvacom |
| Signum! | 1 800 | Application systems |
| Text Design ST | 395 | Micro Applicat on |
| Textomat | 450 | Micro Application |
| Word Perfect | nc | Word Perfect |
| Wordstar | 1 200 | MicroPro |

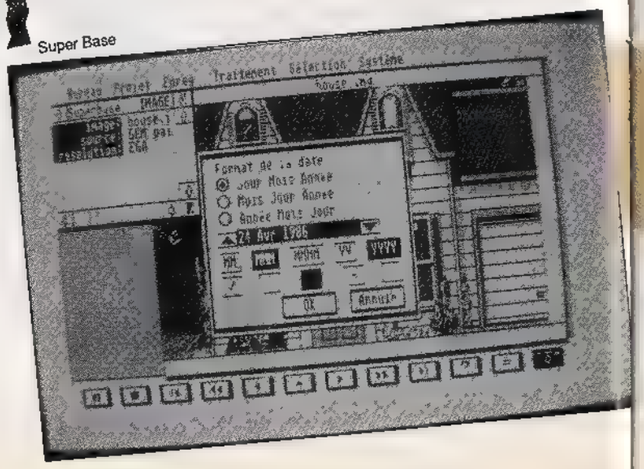
**LOGICIELS**

**LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Gestion de fichiers et Bases de données

# ON S'ENFICHE

Qui n'a jamais fait ce rêve étrange et pénétrant de gérer ses fiches cuisines, sa collection de disque et de livres, et que sais-je encore sur micro. Les gestions de fiche, et mieux encore les bases de données sont là pour cela.

Question à 100 balles: quelle est la différence entre une base de données et une gestion de fichiers? Réponse immédiate de notre rédacteur en chef préféré (mais avare): alors qu'une gestion de fichier se contente de mettre, presque en vrac, des fiches dans un fichier — je suis désolé, mais il faut bien appeler les choses par leur nom —, une base de données est capable d'établir des relations entre chaque fiche. Ce qui évite, par exemple, d'avoir deux fiches du style "1ST le meilleur journal" classée dans le fichier "journaux" et "1ST: seul journal indépendant causant de l'Atari ST" classée dans le fichier "journaux sur ST" (c'est un exemple, je le rappele), au profit d'une seule: "1ST, le meilleur seul journal indépendant causant de l'Atari ST", ce qui n'est pas très français, mais quand même nettement plus pratique.
On les reconnaît facilement, outre qu'une base de données est généralement plus chère qu'une gestion de fichiers, la première comporte souvent dans son nom le mot "base". **S.S.**

Super Base



### Bases de données et Gestions de fichiers

| Nom | Prix ttc | Editeur |
|---|---|---|
| Barbara | 2 000 | Thisman |
| DBase II | 1 200 | Ashton Tate |
| DBman | 1 950 | Versasoft Inc. |
| DBmaster One | 590 | Stoneware Inc. |
| Datamat | 450 | Micro Application |
| Fastbase | 400 | Mityok |
| Fichiers | 290 | Logiciels |
| Gem JT Base | 750 | JT Diffusion |
| Gem JT Base + | 1 500 | JT Diffusion |
| Gen 68000 | 2 990 | CEA |
| HDbase | 1 100 | * |
| HabaView | 895 | Haba Systems |
| Helios Base | 1 400 | Biolog systems |
| Laserbase | 890 | * |
| MC Base | 2 000 | Microlog |
| Stati Graph | 450 | Double "A" |
| Stet | 1 000 | Double "A" |
| Stet Pro | 2 500 | Double "A" |
| Super Base | 990 | Micro Application |
| Telelink | 800 | Softechnics |
| Trimbase | 990 | Talent Computer |
| Zoomracks | 800 | Microdeal |

**LOGICIELS**

**LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Tableurs

# TABLONS DESSUS

Attention, il est important de ne pas confondre Base de données, Gestion de fichier et Tableur. Ce dernier se définit comme étant un tableau de calculs, nettement plus sophistiqué que le tableau noir devant lequel vous avez usé vos fonds de culotte.

Les fonctions de calcul du tableur autorisent des relations ambigues entre les colonnes du tableau, d'où le nom de "tableau de calculs". Les plus sophisitiqués — c'est-à dire presque tous — permettent de visualiser graphiquement les données, sous forme de camemberts, diagrammes et autres pictogrammes ridicules qui font la joie de nos statisticiens les plus fous. **S.S.**

### Tableurs

| Nom | Prix ttc | Editeur |
|---|---|---|
| Base 4 Graph et Calc | 750 | Base 4 |
| Calcomat | 450 | Micro Application |
| Calcomat Plus | 890 | Micro Application |
| DBcalc | 500 | Robtek |
| KSpread | 560 | Kuma Computers |
| VIP The Professional | 1 490 | Vip Technologies |

**LOGICIELS**

**LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Gestion

# QUAND J'ERRE, JE GÈRE

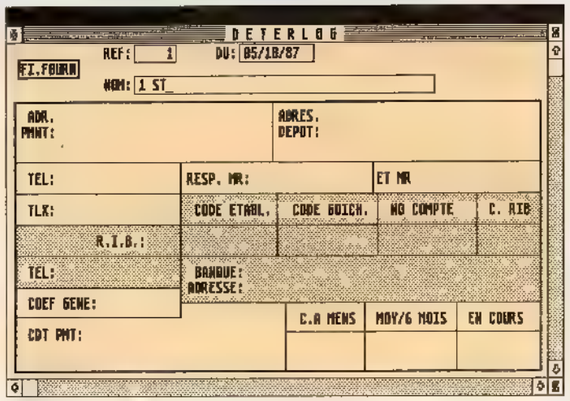
Avez-vous déjà envisagé de gérer votre entreprise ou votre budget personnel sur votre ST? Si cela vous tente, consultez la liste ci-dessous des logiciels de gestion. Ils sont classés en deux grandes catégories: gestion commerciale et gestion comptable. Dans une troisième catégorie «Divers», vous trouverez des logiciels de gestion du personnel, de gestion de production, et enfin de gestion familiale.

### Gestion comptable

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Anacompt | 5 930 | Labocos L.S.I. |
| Compta Asselin | 3 558 | Asselin |
| — module paye | 1 800 | Asselin |
| — module facturation | 1 800 | Asselin |
| Comptagéné | 300 par mois (location, maintenance) | Créer S.A. |
| Compta Youn | 19 000 | Youn Soft |
| La compta | 2 400 | Memsoft |
| Liberte 1 | 10 700 | Obi |
| Liberté 2 | 17 800 | Gestion |

### Gestion commerciale

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Atafact | 180 | Logisoft |
| Business | nc | Labocos L S I. |
| Caisse de sortie | 2 960 | Créer S A |
| Caisse Enregistreuse | 1 800 | C ic |
| Caisse Temco | 7 116 | Gest Emco |
| Easy Gescom | 14 200 | Easy Informatique |
| La facturation ST | 2 360 | Memsoft |
| Gustave | 8 300 | Créer S.A |
| Solution | 1 850 | 16/32 diffusion |
| Ventes | nc | Memsoft |




### Divers

| Nom | Prix | Editeur | Description |
|---|---|---|---|
| Atacompt | 1 800 | Logisoft | Gestion familiale |
| Gest on du temps Youn | 14 240 | Youn Soft | Gest on du personnel |
| La paye ST | 2 360 | Memsoft | Gest on du personnel |
| Personal Money Manager | 400 | Run Informat que | Gest.on fam.l a e |
| P R O A | 14 230 | Labocos L S I | Gestion de product on |
| Sympaye | 8 900 | Labocos L S I | Gestion du personnel |

### Contacts logiciels de gestion

**16/32 Diffusion :** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt. (1) 46 21 38.13.
**Asselin :** Route du Fronton, Mees, 40180 Dax (16) 58.97.58.03.
**Clic :** 65, rue du 11 Novembre, 62100 Calais (16) 21 34.69 88.
**Créer S.A. :** Route du Peux, Z.I de la Croix Blanche, 16800 Soyaux. (16) 45 95 30 67
**Easy Informatique :** 21, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Paris. (1) 43 38.31 74
**Gest Emco :** 35, bd Henri IV, 75004 Par s (1) 42.78 38 00
**Labocos L.S.I. :** 45, rue Richer, 75009 Paris. (1) 48.24.25 36
**Logisoft :** 10, place Occitane, 31000 Toulouse (16) 61 22 61 41.
**Memsoft :** 6, bd Davout, 75020 Paris. (1) 43 56 31 50
**Obi Gestion :** 9, rue Garibaldi, 69800 Saint-Priest (16) 78 21.26.31.
**Run Informatique :** 62, rue Gérard, 75013 Paris. (1) 45 81 51.44
**Youn Soft :** 3, rue de Montmerel, 27600 Saint-Aubin sur Gaillon (16) 32 52 79 44.

**Nous sommes prêts à publier une liste des revendeurs Atari. Pour être sûr de n'oublier personne, que vous soyez grand ou petit, écrivez-nous.**

### Contacts logiciels professionnels

**CEA** voir Sofremi
**Haba System** . voir Run Informatique
**Kuma Computers** voir Guillemot International Software
**Microdeal** voir 16/32 D ffusion
**Priam** voir 16/32 D ffusion
**Robtek** voir Guillemot .nternationa Soft
**Serge Loonis** voir Z! Informat que
**Softechnics Inc.** . voir Guillemot Internat onal Software
**Stoneware Inc.** voir Innelec
**Talent Computer** voir Guillemot International Software
**Vip Technologies** voir Guillemot International Software
**Asselin** · Route du fronton Mees, 40180 Dax (16) 58.97 58 03
**Atari France** 9, rue de Sentou, 92150 Suresnes (1) 45 06 60 60
**Base 4** 11, rue Samonzet, 64000 Pau (16) 59 83 78 78
**Biolog Systems** 8, Square Mantegna, 37000 Tours (16) 47.38 00 29
**Calvacom** . 87, boulevard de Grenelle, 75738 Par s Cedex 15. (1) 47 83.20 30
**CLIC** 65, rue du 11 Novembre, 62100 Ca ais. (16) 21 34 69 88
**CREER S.A.** · Route du Peux . Z.I. de la Croix B anche, 16800 Soyaux. (16) 45 95.30.67
**Easy Informatique** . 21, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Par.s (1) 43 38 31 74
**Gest Emco** · 35, bd Henri IV, 75004 Paris (1) 42 78 38 00
**H&H Communications** . 25b s, boulevard d'Argenson, 92200 Neuilly-sur-Seine. (1) 46 40 02.66
**Imperasoft** · 37, rue des Mathurins, 75008 Par s. (1) 30 71.66 88



**Innelec** . 110b s, avenue du Général Leclerc, 93506 Pantin (1) 48 91.00.44.
**Inrets** BP 34, 2, avenue du Général Malleret, 94114 Arcueil (1) 49 86.12.12.
**JT Diffusion** 145, avenue Malakoff, 75116 Paris (1) 45.01 74 50.
**Labocos L.S.I.** 45, rue R cher, 75009 Paris. (1) 48 24.25 36
**Logisoft** . 10, place Occitane, 31000 Toulouse. (16) 61 22 61 41
**Loriciels** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. (1) 48.52 11 33.
**Memsoft** : 6, bd Davout, 75020 Paris. (1) 43 56.31 50
**Micro Application** 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris. (1) 47.70.32 44
**Microlog** 13, avenue Fontaine du Tertre, 92150 Suresnes (1) 47.72 70 12.
**Mind Soft :** 3, rue de l'Arrivée, B.P 63, 75015 Paris. (1) 45 38 70.12
**Obi Gestion** 9, rue Garibaldi, 69800 Sa nt Priest (16) 78.21 26 31.
**Rise Technology** . 12, place Saint Cyran, 36000 Châteauroux (16) 54.22 39 82.
**Run Informatique** · 62, rue Gérard, 75013 Paris. (1) 45 81 51 05
**16/32 Diffusion** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne (1) 46.21.38 13
**Sofremi** . 6, rue Paul Bert, 92800 Puteaux. (1) 47.72 25 13.
**Youn Soft** 3, rue de Montmerel, 2 /600 Saint-Aubin sur Gaillon. (16) 32.52 79 44
**ZI Informatique** 18, rue Cabié, 33000 Bordeaux. (16) 56.33.08 82.

LOGICIELS
LOGICIELS PROFESSIONNELS
Télématique

# MINITEL EST PRIS

**Communiquer avec des gens éloignés et inconnus est le nouveau jeu à la mode. Se transmettre des fichiers ou des imagesUn logiciel de télématique, sous-branche de la télécommunication d'où descend le singe, permet, dans la plupart des cas, d'émuler les fonctions du Minitel. On économise ainsi les frais de location de l'engin (par ailleurs gratuit), mais pas le coût des heures de connexion sur le réseau Télétel, faut pas abuser.**

Des logiciels de télématique part culierement évolués permettent en sus de composer des pages écran au format vidéotex (au format Minitel, quoi!), et de se programmer carrément un petit serveur chez soi, soit monovoie (le moins cher), soit multivoies (les plus chers) En général, tous ces logiciels offrent la possibilité de sauvegarder sur disquette des images en provenance du Minitel, dans le but coupable de les contempler plus longuement par la suite pour pas un rond. Ces logiciels fonctionnent obligatoirement avec un câble de raccordement au Minitel, pas toujours fourni. (je parle bien sûr du câble, pas du Minitel) Attention donc lors de l'acquisition
**S.S.**

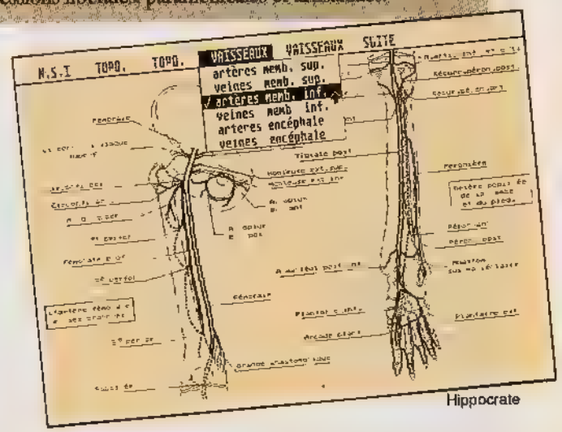
### Logiciels de télématique

| Nom | Prix ttc | Editeur |
|---|---|---|
| Astex | 1 000 | nrets |
| BBS | 390 | Microdeal |
| Chat | 390 | SST Systems |
| Compo.et | 12 500 ht | H&H Commun cations |
| Compo ST | 14 000 | H&H Commun cations |
| Composerv | 9 488 | R se Technology |
| Emu.com | 850 | Atari France |
| F.ash | 490 | Ant c |
| Imperatel | 900 | Imperasoft |
| K Comm | 550 | Kuma Computers |
| MI Term | 340 | Microdeal |
| Servo Jet 1 | 2 372 | H&H Communications |
| Servo Jet 16 | 26 437 | H&H Communications |
| Servo Jet 32 | 38 297 | H&H Commun cations |
| Servo Jet 64 | 50 157 | H&H Commun cations |
| Servo Jet 8 | 24 125 | H&H Commun cations |
| Un serv | 37 952 | R se Technology |

LOGICIELS
LOGICIELS PROFESSIONNELS
Logiciels verticaux

# A CHACUN SON HORIZON

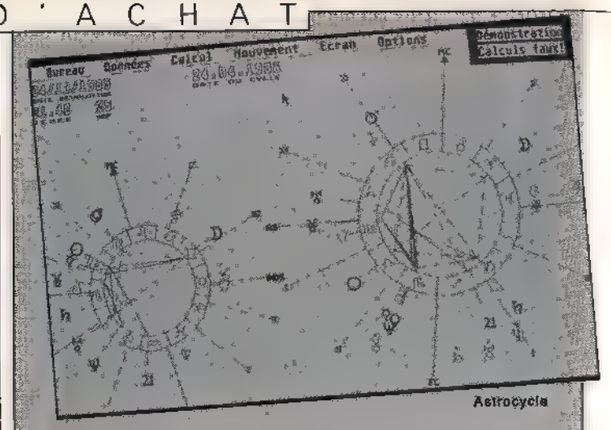
**Les logiciels verticaux sont des logiciels destinés à une profession ou à une branche d'activité. La conception de ces logiciels doit rester d'ordre assez général pour satisfaire les diverses branches d'une même profession. Les professions les plus concernées par ce type de produit sont les professions libérales, paramédicales et artisanales.**



Hippocrate

### Logiciels verticaux

| Nom | Destinataire | Editeur | Prix |
|---|---|---|---|
| Easy dental junior (deux vers ons) | Dent stes | Easy Informatique | 8 016 15 512 |
| Dentpro | Dentistes | ZI Informatique | 11 741 |
| Memdent | Dent stes | Ampersand | 9 900 |
| Medi ST | Médecins | Biolog Systemes | 4 900 |
| Médi ST compta | Médec ns | Biolog Systemes | 4 900 |
| Véto ST | Vétér na res | B olog Systemes | 7 400 |
| Inf.pro | Inf rmières | ZI Informatique | 9 900 |
| Kinépro | Kinés s | ZI Informatique | 9 900 |
| L'expert-comptable | Experts- | ZI Informatique comptables | 23 720 |
| Officina | Pharmacies | Labocos LSI | 17 790 |
| Jonquille syndics | Syndics | Apr l | 14 232 |
| Tournesol | Gest on de locations saisonn ères | APRIL | 14 232 |
| Avocatix | Avocats | Sofrem | 17 790 |
| Jur soft | Avocats | Systhesia | 23 720 |
| Gestion pub | Agences de publicités | BBI | 19 500 |
| AE 2000 | Auto écoles | PIP | 7 000 |
| Micro-métré + 1) Gros oeuvre automat que | Entreprises | Bernard | 17 197 |
| 2) Second oeuvre automat que | de travaux | Informatique | 17 197 |
| Micro chantier + | " | " | 17.197 |
| Micro métré classique | " | " | 9 488 |
| Micro descriptif + | Architectes, économistes | " | 6 523 |
| Caisse enreg streuse | Magasins | CRI 7 116 | |
| Garage | Gestion de concessions automobiles | CRI | 7 116 |
| Garage | Gestion d atelier | CRI | 7 116 |
| Grossiste en Boissons | Grossiste en boissons | CRI | 7 116 |
| Memcoff | Coiffeurs | CRI | 7 116 |
| Gestion de l'état civi | Gestion des Collectivités | Cyx Informatique | NC |
| Gestion du fichier Electora | " | " | NC |
| Mandatement gest on financière | " | " | NC |
| Quittancement des eaux | " | " | NC |
| Astrocyc e | Astrologues | DOUBLE A | 695 |
| Astrovie | " | " | 220 |




**CYK Informatique**. 66, rue St Jérôme, 69007 Lyon. (16) 78 58 30 19
**Double A** · 80, avenue de Laon, 51100 Reims. (16) 26 02 60 44.
**Easy Informatique**. 21, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Paris (1) 43 38.31.74
**Labocos LSI** 45, rue Richer, 75009 Paris. (1) 48.24 25.36.
**PIP** · CP 26, 1000 Lausanne - Su sse, (19) 021 36.22.66
**Sofremi** · 6, rue Paul Bert, 92800 Puteaux (1) 47.72 25.13
**Systhesia** 34, Cours Gouffé, 13006 Marseille, (16) 91.25.84 38
**ZI Informatique** 232, rue Judaïque, 33000 Bordeaux. (16) 56.85.41.83.

### Contacts logiciels verticaux

**Ampersand** 5, avenue Carnot, 06500 Menton. (16) 93 28 26 91
**April** 32, rue de la République, 30800 Saint Gilles. (16) 66.87.16.18
**BBI** 139, rue Lafayette, 75010 Paris. (1) 42.82.07.85
**Bernard Informatique** · 52, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. (16) 73.93.05.33.
**Biolog Systemes** 8, square Mantégna, 37000 Tours, (16) 47 38 00.29
**CRI Le Mans** 8, rue de la Paille, 72000 Le Mans. (16) 43 24 95.73.

LOGICIELS

LOGICIELS PROFESSIONNELS

Publication assistée par ordinateur

# PAO EN REVUE

Les logiciels de publication assistée par ordinateur sont des produits élaborés mais "relativement" simples d'emploi permettant de créer soi-même un document, une revue, un catalogue avec un fini "professionnel". Ils offrent une autonomie totale en supprimant la chaîne de fabrication traditionnelle: composition - maquette - montage - photogravure et impression. La mise en page se fait directement à l'écran, avec adjonction possible d'illustrations. L'impression se fait sur imprimante matricielle ou, de préférence, sur imprimante laser.

G.G.

### Contacts logiciels P.A.O

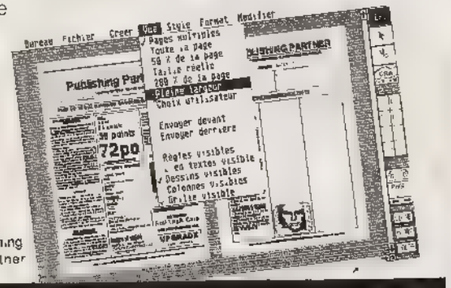
**FIL**. Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex. (1) 48 97 44.44
**Upgrade Editions** 30, rue Coriolis, 75012 Paris (1) 43.44.78.88



### Logiciels de publication assistée par ordinateur

| Nom | Editeur | Prix ttc |
|---|---|---|
| Publishing Partner | Upgrade Editions | 1 790 |
| Fleet Street | Publisher Mirrorsoft distribué par FIL | 990 |

Un nouveau venu a été aperçu dans le monde de la P.A.O au PCW de Londres. Il s'appe le *Time work*, nous vous en dirons plus quand il arrivera sur notre terr to re




Publishing Partner

LOGICIELS

LOGICIELS UTILITAIRES

# OUTILITAIRES

Sous l'appellation "utilitaires" sont classés tous les programmes améliorant l'utilisation de la machine. Ces programmes sont souvent réalisés par des amateurs chevronnés, et tant mieux!

Une grande part des util taires appartient au domaine public, ce qui les rend librement copiables contre parfois, une contribution modique à envoyer à l'auteur. Cette liste d'uti taires est loin d'être exhaustive, impossible de citer tous les produits existants, vous trouverez ci-dessous des logiciels parmi les p us courants ou intéressants.

**A.L.**

## EDITEURS DE RESSOURCES

Cette catégorie partic.l ere d'uti. taires, souvent fournie avec un langage, permet la création de ressources au programmeur. Les boîtes de dialogue, icônes, barre de menu obtenues seront uti. sables à partir d'un langage évoluée Pascal, C, éventuellement Basic.

### Editeurs de ressources

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| RCS | Dig tal Research | Livré avec le kit développement Atari |
| K Ressource | Kuma Software | 389 |
| MMRCP | Megamax Inc | Fourni avec le C Megamax |

## LES ACCESSOIRES DE BUREAU

Ils peuvent être de tous les types (jeux, configuration, communicat on, gestion disque, etc.) et atteindre une tai e respectable (parfois jusqu'à 300 Ko). Une de leurs particularités est de fonctionner simultanément a toute application disposant du bureau GEM. Le bureau supporte jusqu'à 6 accesso res différents, mais rien n'empêche d'uti. ser des accessoires multi fonct ons (Cornerman, Krystal, Daryl, etc.) pour dépasser cette limite

### Accessoires de bureau

| Nom | Editeur | Description | Prix |
|---|---|---|---|
| Krysta | Ant c | Uti. ta res DOS | NC |
| Gutemberg | Microv déo | Config mprimante redef jeu caractères | 195 |
| Cornerman | Michtron | Accessoires intégrés | 225 |
| Horloges | Divers | | Free |
| Ca culettes | Divers | | Free |
| Jeux | Divers | Du Breakout à l'otello en passant par les inévitables puzz es. | Free |
| Snapshot | G S T Holdings | Livré avec Firstword, permet la saisie d'images pour le traitement de texte | |
| SpeedTos | Divers | Accélère les accès disquette | Free |
| Accload | Eric Robishaw | Chargement d'accessoires à tous moments | Free |
| Quick Mind | M nd Soft | | 390 |

## EMULATEURS

Avec l'aide de ce type de programmes, il est possible de travailler comme sur la machine émulée. La compatib. té est assez variable (ne vous attendez pas à une compatibilité 100%, les émulateurs les plus efficaces comprennent souvent une partie matér elle (généralement une carte à brancher sur le port cartouche)

### Émulateurs

| Nom | Editeur | Description | Prix |
|---|---|---|---|
| **Emulateurs** PC-Ditto | Avant Garde Systems | Emulateur MS-DOS | 850 |
| Aladin | NC | Emulateur Mac Intosh | NC |
| Magic Sac | Pacif c Data | Emulateur Mac Intosh | 1511 |
| CPM-Z 80 | Soft Design Munich | Emulateur CPM 80 | 200 |
| Apple I | Darek M hocka | Emulateur Apple I | Free |
| Amiga | Metacomco | Emulateur AMIGA | NC |
| Atari 800 | Darek M.- hocka | Emulateur 800 XL | Free |

## TRANSMISSION DE DONNEES

Pour utiliser l'interface RS232 pour communiquer avec l'exterieur, des programmes capables de gérer et configurer le port série sont nécessaires. En voici quelques-uns

### Transmissions de données

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| VT 100 | Atari | NC |
| Kermit ST | Bernhar Nebel | Free. |
| XModem | Divers | Free. |
| K COMM | Kuma Software | 799 |
| DFT | Michtron | 375 |
| Flash | Antic NC | |

## SWITCHERS

Les switchers permettent de charger et d'exécuter plusieurs programmes différents en mémoire. Pour l'instant peu fournie, cette catégorie doit se développer avec l'augmentation des mémoires vives (surtout sur MEGA ST)

### Switchers

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| K SWICH | Kuma Software | 299 |

## RAM DISQUES DIVERS

Qui ne connaît pas le ram-disque? Ce petit programme popularisé par la grande taille mémoire du ST permet de créer une unité de disquettes virtuelle en mémoire. Les chargements de fichiers sont ainsi accélérés de manière phénoménale. Très pratiques pour l'usage de compilateurs ou de programmes effectuant de fréquents accès disque. C'est l'auxiliaire indispensable des possesseurs de machines avec un seul lecteur de disquette. De nombreux programmes de ce type existent dans le domaine public (certains peuvent démarrer dans des fichiers AUTO)

### Ram disques

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| K-RAM | Kuma Software | 350 |
| M DISK | Michtron | 118 |
| Hippo RamDisk | Hippopotamus | NC |
| Mike'S RamDisk | divers | Free. |
| Intersec RamDisk | Randy Mear's Soft | Free |

## GESTION DE DISQUETTES

Cette rubrique regroupe tous les programmes facilitant l'usage ou la vie avec les disquettes éditeurs de postes permettant lecture et modification octet par octet du contenu des disquettes, programmes de sauvegarde, superformateurs pour dépasser le sacro saint 360/720 Ko, ils sont nombreux et vraiment utiles

### Gestion de disquettes

| Nom | Editeur | Description | Prix |
|---|---|---|---|
| Procopy | Proco Products | Pour vos sauvegardes de sécurité | NC |
| STCopy | Midnight Design | | NC |
| FCopy | Martin Backshat | | Free. |
| T.L.D.U | Focus Computer GmbhEditeur | Debugger | NC |
| H&D ToolBox | Holmes & Duckworth | | 410 |
| D.U.S.T | Hippopotamus | | NC |
| MUtil | Michtron | Editeur disque | 390 |
| Raid | It Works! Software | Editeur disque | NC |
| Desa | Logic ers | Desassembleur 68000 | 210 |
| Kissed | Michtron | Moniteur Débuggeur, Désass | 225 |

## SPOOLERS D'IMPRIMANTE

Afin de libérer l'ordinateur au plus vite, ce type de logiciel dispose d'un tampon mémoire qui continuera à alimenter l'imprimante pendant que vous ferez autre chose. Il en existe plusieurs en Freeware

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Spool | Michtron | NC |
| PSpool | Divers | Free |
| SoftSpool | | 125 |

## LOGICIELS

# LANGUES DE BOIS

Avoir un ordinateur, c'est bien beau. Acheter (j'ai bien dit: acheter) des logiciels pour s'amuser ou travailler, c'est pas mal non plus. Seulement voilà: c'est pas tout. On peut aussi programmer, avec un ordinateur. Même avec un ST. Si. Et y'a de quoi faire. On trouve des langages de programmation à la pelle, on ne sait plus où les mettre. Sinon dans un guide d'achat.

### Langages

| Nom | Prix | Distributeur |
|---|---|---|
| APL 68000 | 1 890 | Sofremi |
| Cambridge Lisp | 1 700 | Metacomco |
| Cobol | 1 890 | Philon |


VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

ORDIVIDUEL

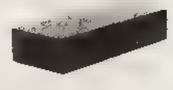
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 a 13 h et de 15 h a 19 h. LE SAMEDI de 10 h 30 a 19 h

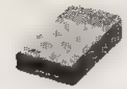
ORDIVIDUEL

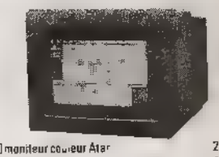
REVENDEUR OFFICIEL ATARI

*La gamme MEGA ST vous attend dans notre boutique "PRO" au 43.28.00.71*
*Un an de maintenance offert à tout acheteur d'un MEGA ST*

☐imprimante SMM804 1990 F

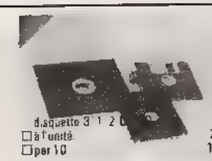

☐disque dur 2 OMQ Atari SH250 4990 F


☐act. disq. 500 K Atari 1895 F
☐act. disq. 1 MO Atari 2695 F


☐moniteur couleur Atari 2990 F
☐moniteur monochrome 1490 F

☐joystick Switch joy 185 F

☐souris Atari 350 F
☐house clavier 98 F
☐house moniteur 130 F
☐housses clavier + monit. 199 F
☐ruban reprim. SMM804 85 F
☐boîtier connection 2 écrans 325 F


disquette 3 1/2
☐à l'unité 20 F
☐par 10 180 F

☐rallonge joystick 85 F
☐câble imprimante 195 F

☐joystick magnum 149 F

☐joystick compétition PRO. 170 F

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 18 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères
double largeur gras, double frappe compressé italique, superscript, subscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐imprimante SEIKOSHA SP 180 AI ~~2190 F~~ 1590 F

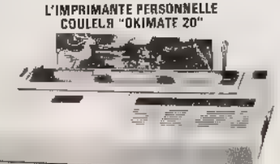
Des boîtes genia es po r vos sup
☐pour disquettes 5 180 F
☐pour disquettes 3" et 3 160 F
☐pour cassettes 98 F

**520 STF**
☐520 STF 2990 F
☐5020 SF + monit couleur 5490 F

**1040 STF**
☐1040 STF + moni. mono. 5890 F
☐1040 STF + moni. coul. 7490 F

**LOGICIELS UTILITAIRES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ☐bakelite st | 2450 F | ☐prof'mat | 495 F |
| ☐calcomat | 390 F | ☐publishing partner | 1790 F |
| ☐calcomat st plus | 750 F | ☐quick mailing | 790 F |
| ☐datamat | 390 F | ☐steinberg pro 24 | 2850 F |
| ☐DB calc | 495 F | ☐superbase | 990 F |
| ☐DB man | 1450 F | ☐text design st | 450 F |
| ☐degas elite | 545 F | ☐textomat | 390 F |
| ☐evolution sunsst | 11750 F | ☐pass memsoft | 1650 F |
| ☐film director | 595 F | ☐ a compta (memsoft) | 1590 F |
| ☐GFA basic ST | 495 F | ☐stacompta | 175 F |
| ☐GFA compilateur | 295 F | ☐GFA objet st | 395 F |
| ☐GFA draft | 890 F | ☐calcomat plus vers. 2.0 | 890 F |
| ☐GFA vecter | 350 F | ☐superbase professionnel | 2490 F |
| ☐pluspaint | 350 F | | |



☐okimate 20 3490 F

**LIVRES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ☐102 progr. atari st | 120 F | ☐le livre du GFA basic | 199 F |
| ☐atari st trucs et astuces | 149 F | ☐premiers pas avec l'atari | 80 F |
| ☐bien débuter avec atari st | 129 F | ☐program. ass. 68000 ST | 119 F |
| ☐C sur atari St | 185 F | ☐trucs et astu. sur atari st | 149 F |
| ☐clefs atari st gem | 285 F | ☐développer en GFA basic | 285 F |
| ☐dubasic au c sur atari ST | 149 F | ☐trucs et astuces GFA | 269 F |
| ☐graphismes 3D atari ST | 179 F | ☐la bib e du graphisme | 349 F |
| ☐graph. et sons atar ST | 149 F | ☐guide sas GFA basic | 149 F |
| ☐l'atari 520 en action | 136 F | ☐GFA mavie st | 495 F |
| ☐la bible de l'atari ST | 199 F | ☐becker C (compil. C) | 495 F |
| ☐le livre du gem | 179 F | | |

**LOGICIELS DE JEUX**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☐altair | 270 F | ☐H.M.S cobra | 270 F | ☐menace martienne | 199 F | ☐subbattle | 240 F | ☐harrier strike mission | 395 F | ☐sapiens | 215 F |
| ☐arc matic | 255 F | ☐il était une fois | 195 F | ☐marche à l'ombre | 199 F | ☐super tennis | 285 F | ☐nam a | 150 F | ☐challenge | 299 F |
| ☐arkanoid | 145 F | ☐ a colonie | 199 F | ☐massacre | 220 F | ☐T.N.T | 199 F | ☐star raiders | 225 F | ☐visa pour hyde park | 280 F |
| ☐art director | 499 F | ☐je déc. lettres et chiffres | 190 F | ☐metropolis 2000 | 150 F | ☐tai pan | 190 F | ☐super cycle | 240 F | ☐les dieux de la mer | 270 F |
| ☐baker street | 285 F | ☐jeux de cartes + othello | 190 F | ☐meurtres en series | 270 F | ☐tee up | 195 F | ☐tass times | 270 F | ☐les ripoux | 270 F |
| ☐barbarians | 225 F | ☐karaté kid 2 | 245 F | ☐phoenix | 270 F | ☐tha boxing | 150 F | ☐trailblazer | 285 F | ☐indiana jones | 210 F |
| ☐bob winner | 220 F | ☐le roman policier | 195 F | ☐pinball factory | 195 F | ☐tha pawns | 205 F | ☐auto duel | 245 F | ☐F15 strike eagle | 240 F |
| ☐crafton et xunk | 270 F | ☐le temps d'une histoire | 245 F | ☐prohibition | 199 F | ☐top gun | 225 F | ☐the sentinel | 199 F | ☐ac nom de 'hermine | 225 F |
| ☐eden blues | 270 F | ☐leader board | 275 F | ☐road runner | 199 F | ☐turbo GT | 210 F | ☐bivouac | 199 F | ☐starting block | 225 F |
| ☐erebus | 199 F | ☐les passagers du vent | 299 F | ☐silent service | 265 F | ☐vegas craps | 240 F | ☐ affaire | 270 F | ☐soleil 1 en | 2395 F |
| ☐extravaganza | 150 F | ☐les passagers du vent II | 295 F | ☐skyfox | 355 F | ☐vegas gambler | 295 F | ☐crafton et xunk II | 270 F | | |
| ☐flight simulator | 399 F | ☐little computer people | 280 F | ☐space pilot | 150 F | ☐vie et mort des dinosaures | 245 F | ☐stryfe II | 270 F | | |
| ☐gauntlet | 195 F | ☐macadam bumber | 270 F | ☐space station | 215 F | ☐winter games | 240 F | ☐missions en rafale | 170 F | | |
| ☐grand prix 500 cc | 220 F | ☐major motion | 160 F | ☐starglider | 215 F | ☐flash | 320 F | ☐mission | 215 F | | |

COMMENT COMMANDER
Cocher le(s) article(s) desiré(s) ou faites en une liste sur une feuille à part. Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

Je possède _____
NOM _____ PRENOM _____ TÉL. _____
ADRESSE _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais)
envoyer le tout à **ORDIVIDUEL** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES

ST 4

| | | |
|---|---|---|
| Comparateur | 890 | Philon |
| Emulateur CP/M | shareware | Calvacom |
| Devpac ST | 745 | Hisoft |
| Dos Shell | 340 | Microdeal |
| Fast Basic | 885 | Philon |
| Fortran | 1690 | Philon |
| Fortran 77 | 1750 | Prospero |
| GfA Basic | 495 | Micro-Application |
| GfA Compilateur | 495 | Micro Application |
| GST C | 690 | GST |
| GST Macro Assembleur | 590 | GST |
| H&D Forth | 625 | Mirage Concepts |
| Henry's Fondamental Basic | 450 | Philon |
| Interpréteur C | 380 | Loriciels |
| K Seka | 649 | Kuma Computers |
| LSE | 750 | Microdur |
| Lattice C | 1199 | Metacomco |
| LDW Basic Compiler | 575 | Logical Desing Work |
| MCC Macro Assembleur | 599 | Metacomco |
| Mark Williams C | 1490 | Mark W. Iams |
| MCC Pascal | 1150 | Metacomco |
| Megamax C | 2200 | Megamax |
| Micro C Shell | 565 | Beckemeyer |
| Modula II TDI | 1450 | Micro-Application |
| Omikron | 545 | Omikron France |
| Pascal OSS | 890 | OSS |
| Pascal UCSD | 1290 | Pecan |
| Pro Fortran 77 | 1360 | Prospero |
| Profimat ST | 495 | Micro-Application |
| Prolog | 990 | Inferences |
| Prolog | 990 | D log |
| Soft Works Basic | 750 | Softworks |
| ST Basic | shareware | Atari |
| ST Logo | shareware | Atar |
| Xlisp | shareware | Calvacom |

### Contacts langages

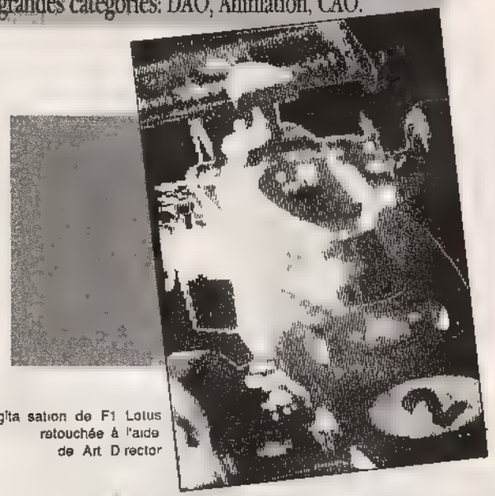
**Atari France** 9, rue de Sentou, 92150 Suresnes (1) 45 06 60 60
**Beckemeyer** voir Guillemot International Software.
**Calvacom** 87, boulevard de Grenelle, 75738 Paris Cedex 15 (1) 47 83 20 30
**Diffusion Metacomco** voir 16/32 Diffusion et Guillemot International Software
**Dilog** voir 16/32 Diffusion
**GST** voir 16/32 Diffusion
**Guillemot International Software** BP 2, 56200 La Gacilly (16) 99 08 83 54
**Hisoft** voir Innelec et Guillemot International Software
**Inferences** 4, rue de Greffulle, 75008 Paris (1) 47 42 98 96
**Innelec** 110bis, av du Général Leclerc 93506 Pantin (1, 48.91 00 44
**International Software Mark Williams** voir 16/32 Diffusion
**Kuma Computers** voir Guillemot International
**Loriciels** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison (1) 47 52 11 33
**Megamax** voir 16/32.
**Omikron France** : 11, rue Dérodé, 51100 Reims (16) 26 02 60 44

**Micro-Application** 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris. (1) 47.70.32.44
**Microdeal** voir Innelec
**Microdur**, 16, avenue Jean Jaures, 94600 Choisy-le-Roi (1) 48 84 83.83
**Minipuce** 6, rue de Bellevue, 92100 Boulogne-Billancourt. (1) 48.25.59.23
**Mirage Concepts** : voir 16/32 Diffusion
**OSS** voir 16/32 Diffusion
**Pecan** : voir 16/32 Diffusion.
**Philon** : voir 16/32 Diffusion
**Prospero** voir 16/32 Diffusion et Innelec
**Run Informatique**, 62, rue Gérard, 75013 Paris (1) 45.81.51 05
**16/32 Diffusion** : 3/5, rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt. (1) 46.09.03.11
**Software Logical Desing Work** : voir Guillemot.
**Softworks** : voir Run Informatique
**Sofremi** 6, rue Paul Bert, 92800 Puteaux (1) 47.72.25.13.

LOGICIELS

# ST... TIQUE

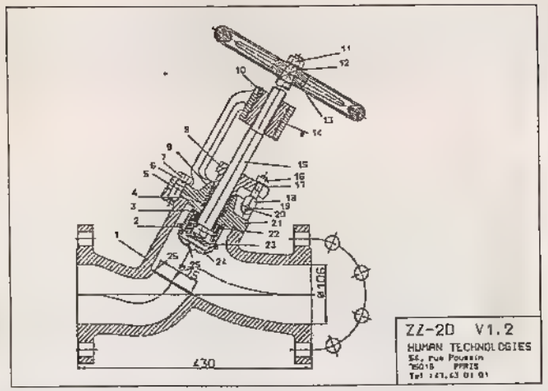
Il existe plusieurs sortes de logiciels de graphisme. Dans l'énumération qui suit, ils ont été divisés schématiquement en trois grandes catégories: DAO, Animation, CAO.



Digitalisation de F1 Lotus retouchée à l'aide de Art Director

Les logiciels de DAO — dessin assisté par ordinateur — sont des produits que vous connaissez tous, qui servent à peindre et à dessiner, et dont la principale vocation est la création artistique.
Les logiciels d'animation permettent de créer de courts dessins animés et transforment votre ST en laboratoire de montage vidéo
Les logiciels à buts plus professionnels permettent la création de dessins techniques et industriels. la CAO — conception assistée par ordinateur — de divers objets; et pour certains d'entre eux la conception et l'animation en trois dimensions






### Logiciels de DAO

| Logiciels | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Néochrome + | Atari | 290 |
| Degas | Batteries included | 350 |
| Degas Elite | | 690 |
| PlusPaint | Micro-Application | 350 |
| Art Director | Mirrorsoft | 549 |
| ColorSpace | LlamaSoft Software | NC |
| Paintworks | Activision | 349 |
| Art Scribe | Magister Software | 500 |
| Advanced Art Studio | Ubi Soft | 259 |
| ZZ Rough | Human Software | 500 |
| Stad | Application Systems | 600 |

### Logiciels d'animation

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Animatic | Loriciels | 290 |
| Aegis Animator | Aegis | 580 |
| Film Director | Mirrorsoft 579 | |
| Animédia | DB Logiciel | NC |
| The sprite construction kit | Microdea | 269 |
| GFA Movie | Micro Application | 495 |

### Logiciels de dessin technique, C.A.O et graphisme en 3D

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Easy draw | Migraph Inc | 420 |
| GFA Draft | Micro Application | 890 |
| EMS Schéma industriel (grand public) | EMS | 450 |
| EMS Schéma industriel (bureaux d'etudes) | EMS | 15 000 |
| Arkey (Architecture) | JCS Nemografic | 23 500 |
| C.A.O 3 D | Mecanorma | |
| GFA Vector | Micro Application | 350 |
| CAD 3 D | Antic | 600 |
| Dimension 3 | Ere Informatique | 390 |
| ZZ 2 D | Human Software | 3 005 |
| ZZ Volume | Human Software | NC |
| Platine ST | Data Becker | 1 950 |

### Utilitaires de dessin

| Nom | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Lissage | François Marchal | 50 |
| Compakt pack | François Marchal | 50 |

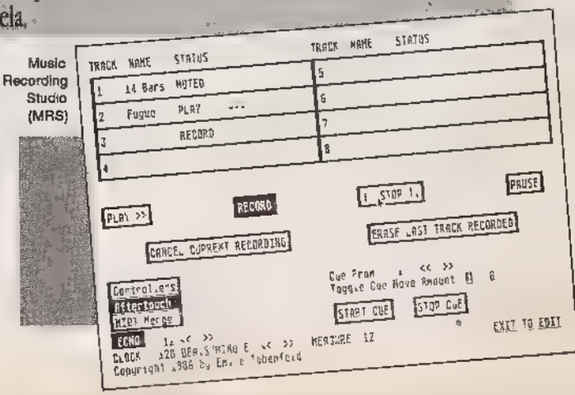
### Contacts logiciels graphiques

**Atari France** 9, rue Sentou, 92150 Suresnes (1) 45 06 60 60
**DB Logiciel** 6, place des Courtils, 60270 Gouvieux (16) 44 57 46 68.
**EMS** Relais du Griffon - 439, Rte de la Seds, 13127 Vitrolles. (16) 42 79 71 79
**Ere Informatique** 1, bd Hippolyte Marquès, 94200 Ivry-sur-Seine (1) 45 21 01 49
**François Marchal** 37, rue Saint Sébastien 75011 Paris (1) 48 05 38 81.
**Guillemot International Software** BP 2, 56200 La Gacilly (16) 99.08 90 88
**Innelec** 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93506 Pantin Cedex (1) 48 91 00 44
**JCS**
**Nemografic Mecanorma** 49, rue des Mathurins, 75008 Paris (1) 42.65 51 65
**Loriciels** : 81, rue de la Procession, 92500 Rueil Ma maison (1) 47 52 11 33
**Micro Application** 13, rue Sainte Cécile 75009 Paris. (1) 47 70 32 44
**16/32 Diffusion** : 3-5, rue Solférino 92100 Boulogne Billancourt (1) 46 21 38 13
**Ubi Soft** 1, voie Félix Eboué, 94021 Créteil Cédex. (1) 43.39 23 21.

LOGICIELS

# LIKE SOFT MACHINES

S'il existe un micro bien adapté aux aplications musicales c'est bien l'Atari, en particulier grâce à l'interface midi incorporée. Mais encore faut-il des logiciels pour gérer tout cela.



## LES SEQUENCEURS

Un séquenceur est l'équivalent d'un magnétophone pour événements Midi. On joue sur un clavier et l'ordinateur vous restitue tout à la demande

### Séquenceurs

| Nom | Marque | Importateur | Prix moyen |
|---|---|---|---|
| Music Studio | Activision | Activision | 285 |
| Creator | C LAB | Music Pro | 2390 |
| KCS | DR T'S | Numera | 1900 |
| MRS | DR T'S | Numera | 600 |
| EZ TRACK | Hybrid Arts | Fost | 650 |
| TRACK SMPTE | Hybrid Arts | Fost | 5750 |
| ST Midi Pro | Inter Inst | Marc Hermans | 3000 |
| Super Conductor | Microdeal | 16/32 | nc |
| PRO 24 | Steinberg | Saro | 2650 |

## LES EDITEURS DE SONS

Les sons des synthétiseurs et expandeurs sont modifiables, par définition. Il est plus facile de modifier les sons par l'intermédiaire d'un ordinateur, grâce à l'écran et à la souris. C'est le but des editeurs de sons

### Editeurs de sons

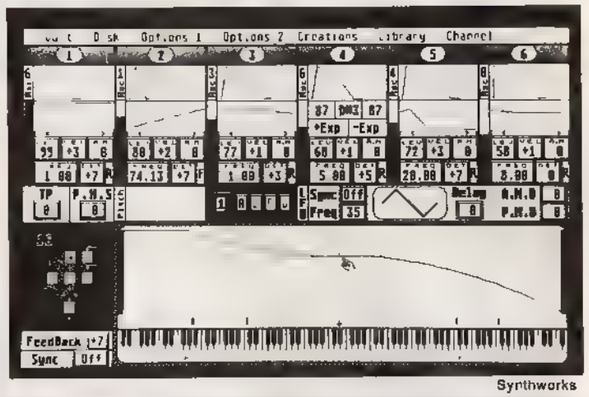
| Nom | Marque | Machine | Importateur | Prix moyen |
|---|---|---|---|---|
| K3 | Compumate | Kawai | Saro | 1500 |
| R100 | Compumate | Kawai | Saro | 1500 |
| CZ | Compumate | Casio | Saro | 1200 |
| W8000 | Compumate | Korg | Saro | 1200 |
| DSS1 | Compumate | Korg | Saro | 1500 |
| S900 | Compumate | Akai | Saro | 1500 |
| Gen Pedale | Compumate | | Saro | 3200 |
| Matrix 6 | DR T'S | Matrix Oberheim | Numera | 2200 |
| DR Heaven | DR T'S | DX, TX Yamaha | Numera | 900 |
| 4 OP DELUX | DR T'S | FB DX Yamaha | Numera | 900 |
| CZ Android | Hybrid Arts | CZ Casio | Fost | 990 |
| DX Android | Hybrid Arts | DX Yamaha | Fost | 1990 |
| DX Sounded | JCD Midi Soft | DX Yamaha | | 500 |
| S 700 Editor | JCD Midi Soft | S 700 Kawai | | 890 |
| S 700 PRO | JCD Midi Soft | S 700 K5 Kawa | | 1600 |
| Soundwork | Steinberg | Akai 900 | Saro | 2500 |
| Synthworks | Steinberg | DX's, TX, TF | Saro | 1800 |
| Synthworks | Steinberg | ESQ1 Ensoniq | Saro | 2200 |
| Synthworks | Steinberg | Mirage | Saro | 2200 |
| Synthworks | Steinberg | Prophet | Saro | 2200 |
| Synthworks | Steinberg | FB, DX 27 | Saro | 1250 |
| Cécile 7 | Tintunier | DX, TX Yamaha | Saro | 950 |

## EDITEURS DE PARTITIONS

Les éditeurs de partitions permettent d'écrire les notes de musiques, de les modifier... comme sur une partition. Les meilleurs autorisent les nuances, ralentissement, diminuandi... L'ordinateur vous rejouera le tout, avec le synthétiseur interne ou par l'intermédiaire d'instruments Midi, comme un vrai Mozart. Ou presque.

### Editeurs de partitions

| Nom | Marque | Importateur | Prix moyen |
|---|---|---|---|
| Creation Musicale | Cabinet de Closmadeuc | | 1000 |
| Copy ST | DR T'S | Numera | 1700 |
| EZ SCORE | Hybryd Arts | Fost | 990 |
| Minstrel | Kuma | Guillemot | 350 |
| Musigraph | Saro | Saro | 990 |



Synthworks

### Contacts softs Musicaux

**Activision** : 9, avenue Matignon, 75008 Paris. (1) 42 99 17.85
**AFP** 113, rue de Rome, 75017 Paris.
**Akai France** 46 52, rue Arago, 92800 Puteaux (1) 47.76 42 00
**Audio Musique Service**. 41, rue Charles Fourier, 94400 Vitry-sur-Seine. (1) 46 80 86 62
**Cabinet de Closmadeuc**. 23 A, rue Brongmart, 92310 Sèvres. (1) 46.26.33 87
**Fost**. 95, rue de la Boétie, 75008 Paris. (1) 43 59.75.12
**Gaffarel Musique**. B.P.435, rue des Compas, 95005 Cergy Pontoise Cedex. (1) 30.37 28 65
**Guillemot International** BP2, 52000 La Gacilly (16) 99 08.90 88.
**JCD Midi Soft**. 1, rue Ravel, 95430 Butry-sur-Oise (1) 34.73.35.28.
**MMM France**. 70 rue de la Haie Coq, 93300 Aubervilliers. (1) 48.34.60.99
**Music Land** 66, bd Baumarchais, 75011 Paris. (1) 43 55 26 68
**Numera** 11, rue Primatice, 75013 Paris (1) 45 87 17 56
**Pieremaria** 154, rue de Charenton, 75012 Paris. (1) 46 28 41.06
**Saro Informatique**. 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris (1) 43 38 96 31
**16/32 Diffusion** 3-5 rue de Solférino, 92100 Boulogne. (1) 46.21.38 13
**Yamaha France** BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 2 (1) 64.61.40.00.



LOGICIELS

# EDUQUONS, EDUQUONS...

Les éducatifs peuvent être séparés en deux catégories: d'une part les logiciels pédagogiques qui familiarisent les jeunes enfants à l'apprentissage de l'alphabet, des chiffres, du dessin, des couleurs; d'autre part des logiciels plutôt orientés vers l'univers scolaire, qui permettent une mise à niveau, un entretien et une révision des notions acquises à l'école. Cette seconde catégorie offre aux parents l'avantage de pouvoir suivre l'évolution scolaire de leur progéniture at home sweet home. **G.G.**

### Logiciels éducatifs

| Logiciels | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Le Temps d'une histoire | NC | Carraz |
| Il était une fois | 250 | Carraz |
| Au temps jadis | NC | Carraz |
| Vie et mort des dinosaures | 250 | Carraz |
| Je colorie | 198 | Carraz |
| Roman policier | NC | Carraz |
| Once upon a time | 250 | Carraz |
| Fonctions et complexes | 220 | Micro C |
| Géométrie | 220 | Micro C |
| Maths 5e et 4e | 220 | Micro C |
| Maths 3e | 220 | Micro C |
| Maths 6e | 220 | Micro C |
| Maths 2e | 240 | Micro C |
| Calcul Primaire | 220 | Micro C |
| Le traceur | 249 | Micro C |
| Français CM | 220 | Micro C |
| Créer et jouer avec les mathémat ques | 250 | Pilat |
| Atagéo | 180 | Logisoft |

### Contacts logic els éducatifs

**Carraz Editions** 20bis, rue Godefroy, 69006 Lyon (16) 78 94 10 31
**Logisoft** 10, place Occitane, 31000 Toulouse (16) 61 22 61 41
**Micro C** 3 bd de Beaumont, 35000 Rennes (16) 99 31 76 41
**Pilat Informatique Educative** Saint Appolinard, 42410 Pelussin (16) 74.87.33 47

LOGICIELS

# MOI, JEUX?

Bien sûr, lorsque l'on achète un ST, c'est pour travailler. Mais enfin ! Quelquefois on peut se laisser aller à jouer un petit peu. Rien qu'un peu. Promis.

L'Atari commence à posséder pas mal de jeux. Nous n'en sommes qu'au début. Toujours est-il que voici une liste de près de 300 logiciels ludiques américains, anglais et français. La liste oublie certainement quelques grands logiciels qui nous ont échappé. Les jeux sont classés par genre, les tableaux proposent le nom du jeu et celui de l'éditeur ainsi que le prix du soft.
A propos des prix: ceux-ci peuvent être différents d'un revendeur à l'autre. Certains prix sont notés "nc", soit parce qu'ils ne sont pas encore connus, soit parce que certains distributeurs refusent de nous donner des renseignements ou ne connaissent pas les produits qu'ils vendent. En tout état de cause, nous remercions ceux qui nous ont répondu gentiment.
**M.W. et J-M. K. K.**

## AVENTURE/ACTION

Les logiciels d'aventure/action demandent de la part des joueurs tout autant de réflexes et de dextérité que les logiciels d'arcade, mais font également appel aux cellules grises des personnes concernées. Ces jeux sont souvent conçus autour d'une trame ou d'un scénario à respecter pour atteindre les "sorties".

### Logiciels d'aventure/action

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Athena | 575 | Imagine |
| Black Cauldron | 282 | Sierra on Line |
| Bob Morane Jungle | 200 | Infogrames |
| Bob Morane Moyen Age | 200 | Infogrames |
| Bob Winner | 220 | Loriciels |
| Borrowed Time | 199 | Activision |
| Brataccas | 342 | Psygnosis |
| Cpt Blood | 290 | Ere informatique |
| Crafton & Xunk | 250 | Ere informatique |
| Eden Blues | 250 | Ere informatique |
| Erebus | 199 | Titus |
| Gauntlet | 250 | US Gold |
| Hacker I, II | 219 | Activision |
| Knight Orc | 214 | Rainbird |
| L'Ange de Cristal | 250 | Ere informatique |
| Marche à l'ombre | 200 | Infogrames |
| Pirates of the Barbary Coast | 135 | Cascade Games |
| Rogue | 199 | Epyx |
| Tai-Pan | 200 | Ocean |
| Temple of Apshai Trilogy | 249 | Epyx |
| Tracker | 195 | Rainbird |
| Voyager 10 | nc | Free Game Blot |
| Zombi | 249 | Ubi Soft |

## ★ LES JEUX D'ARCADE

Dans cette classification prennent place tous les logiciels d'action requérant réflexes, rapidité et dextérité de la part des joueurs. On y trouve pêle-mêle des casse-briques, des combats spatiaux contre des Aliens, des pacmans, etc

### Jeux d'arcades

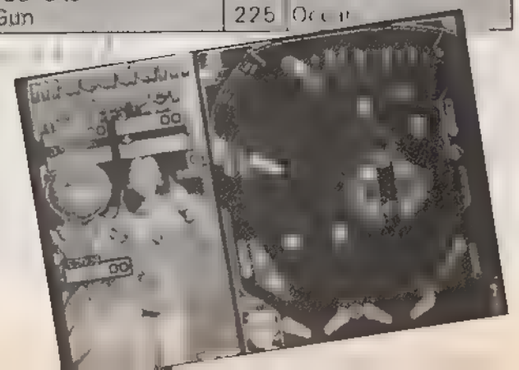
| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Airball | 225 | Microdea |
| Altair | 280 | Ere informatique |
| Amazon | 390 | Telarium |
| Arkanoid | 150 | Imagine |
| Bad Cats | nc | Rainbow Ar |
| Barbarian | 150 | Palace Software |
| Barbarian (The) | 264 | Psygnosis |
| Battlezone | 290 | Andromedia |
| Bob Morane Espace | 200 | Infogrames |
| Boulder Dash | | |
| Construction Kit | 274 | Databyte |
| Bubble Ghost | 190 | Ere informatique |
| Crack Ed | nc | Atar |
| Cristal Castles | 169 | Andromeda |
| Death Strike | 190 | Tel ent |
| Delta Patrol | nc | The Other Valley |
| Diat | 290 | Classic Image |
| Donkey Kong Playground | 290 | Sierra on line |
| Eagles Nest Into the | 190 | Pandora |
| Extensor | 120 | Golden Games |
| Flash | 356 | Loriciels |
| Goldrunner | 295 | Microdeal |
| Hades Nebula | 234 | Nexus |
| Impact | nc | Audiogenic SL |
| Indiana Jones | 234 | Us Gold |
| Iznogoud | 200 | Infogrames |
| Joust | 142 | Atari |
| Jupiter Probe | 194 | Microdeal |
| Liberator | 134 | Micro Value |
| Math 3 | 220 | Loriciels |
| Major Motion | 199 | Michtron |
| Metrocross | 250 | US Gold |
| Metropolis 2000 | 134 | Paradox |
| MGT | 220 | Loriciels |
| Mission | 220 | Loriciels |
| Missing One Droid | nc | Bug Byte |
| Mission Elevator | 229 | Rushware |
| Mission Mouse | 239 | Paradox |
| Monkey Business | 160 | The Other Valley |
| Mouse Trap | 172 | Micro Value |
| Mudpies | 150 | Michtron |
| Out cast | 172 | Talent |
| Phoenix | 250 | Ere informatique |
| Plutos | 147 | Micro Value |
| Prohibition | 200 | Infogrames |
| Protector | 245 | Eidersoft |
| Quasar | 220 | Loriciels |
| Renegade | 230 | Imagine |
| Road Runner | 250 | US Gold |
| Sentinel | 215 | Firebird |
| Space Pilot | nc | Kingsoft |
| Space station | 238 | Paradox |
| St protector | 212 | Paradox |
| St War | nc | Paradox |
| Starglider | 210 | Rainbird |
| Terrestrial Encounter | nc | Solar Soft |
| Terrorpods | 264 | Psygnosis |
| Thyphoon | 220 | Gremlin Graphics |
| Time Blast | nc | Micro Value |
| TNT | 200 | Infogrames |
| Tonic Tile | 220 | D3M Software |
| Trail Blazer | 200 | Gremlin Graphics |
| Trauma | 260 | Ere informatique |
| Turbo Gt | 190 | Gazoline Software |
| Wanderer | 290 | Pyramide |
| War Zone | 201 | Paradox |
| Werner | nc | Ariolasoft |
| Xevious | 250 | US Gold |

## ★ SIMULATION

Simulation englobe une multitude de logiciels bien différents qui vont des simulations mécaniques (avion, bateau, auto, moto ) aux simulations économique ou politique, en passant par celles des flippers

### Simulations

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Artifox | 336 | Electronics Arts |
| Blue War III | 295 | Free Game Blot |
| Deep space | 280 | Psygnosis |
| Destroyer | 390 | Epyx |
| Eight Ball | nc | Microdeal |
| Electronic Pool | 150 | Microdeal |
| F15 Strike Eagles | 302 | Microprose |
| Fire Blaster | 225 | Paradox |
| Flight Simulator II | 390 | Sublogic |
| Flipside | nc | Microdeal |
| Gato | 339 | Spectrum Holobyte |
| Harrier Strike Mision 365 | 446 | Miles Computing |
| Jet | 426 | Sublogic |
| Little Computer People | 279 | Activision |
| Macadam Bumper | 270 | Ere informatique |
| Mercenary | 239 | Novagen |
| Missions en rafale | 273 | FIL |
| Moon Shuttle | 330 | Microdeal |
| Pinball Factory | 190 | Michtron |
| Pinball Wizard | 312 | Acolade |
| Q Bal | 234 | US Gold |
| Silent Service | 210 | Microprose |
| Skyfox | 330 | Electronic Arts |
| Space Shuttle | nc | Microdeal |
| Star Fleet I, II | 350 | Interste |
| Star Raiders | 225 | Atari |
| Strike Force Harrier | 220 | Mirrorsoft |
| Strip Poker | 214 | Artwork |
| Sub Battle | 199 | Epyx |
| Super Huey | 169 | Us Gold |
| Time Bandits | 269 | Microdeal |
| Top Gun | 225 | Ocean |





## ★ JEUX D'AVENTURE

Les jeux d'aventures ne prennent quasiment pas en compte les réflexes du joueur. Ils suivent aussi une trame que l'aventurier joueur empreinte selon ses aptitudes intuitives ou déductives. Les rapports du joueur et de la machine sont de type conversationnel et s'établissent par l'intermédiaire du texte ou d'icônes

### Jeux d'aventure

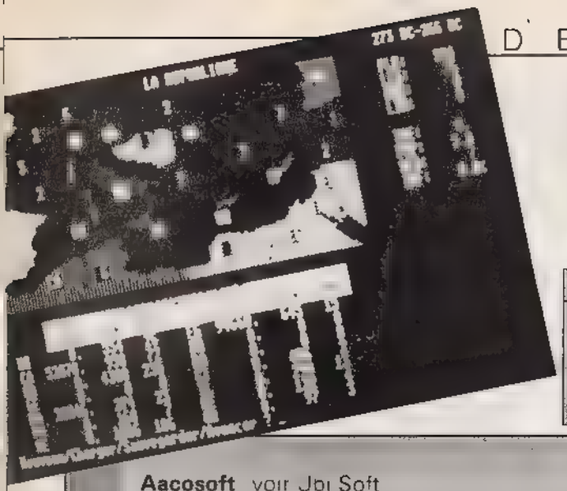
| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| 221 B Baker Street | 272 | Datasoft |
| Alternate Reality | 282 | Datasoft |
| Asterix chez Rahazade | 245 | Coktel Vision |
| Ballyhoo | 384 | Infocom |
| Bluberry et le Spectre | 245 | Coktel Vision |
| Crash Garret | 290 | Ere informatique |
| Crimson Crown | 390 | Polarware |
| Cutthroats | 209 | Infocom |
| Deadline | 144 | Infocom |
| Defender of the Crown | 259 | Cinemaware |
| Dungeon Master | 302 | FTL |
| Enchanter | 167 | Infocom |
| Fahrenheit 451 | 490 | Telarium |
| Gateway | 450 | Priority Soft |
| Golden Path (The) | 224 | Firebird |
| Guild of Thieves (The) | 199 | Firebird |
| Gun Ship | 302 | Microprose |
| Hitch Hikers Guide to the galaxie | 325 | Infocom |
| Infidel | 209 | Infocom |
| Jewels of Darkness | 112 | Rainbird |
| Jewels of N I | 125 | Firebird |
| King Quest I, II, III | 360 | Sierra on line |
| L'Affaire | 250 | Infogramme |
| L'Anneau de Zengara | 259 | Ubi Soft |
| L'Oeil de Set | 259 | Ubi Soft |
| Lands of Havoc | 198 | Microdeal |
| Le Maitre des Ames | 259 | Ubi Soft |
| Leisure Suit Larry | 399 | Sierra on line |
| Lurking Horror | 264 | Infocom |
| Manoir de Morteville e | 245 | Kyrkhor Creation |
| Marque Jaune (La) | 250 | Cobra Soft |
| Massacre | 220 | Loriciels |
| Meurtres en Serie | 230 | Cobra Soft |
| Mindshadow | 239 | Activision |
| Mom and Me | 190 | Antic Software |
| Moonmist | 278 | Infocom |
| Murray and Me | 190 | Antic Software |
| Necromancien | 149 | Ubi Soft |
| Nine Princes In Amber | 470 | Telarium |
| Ogre | 490 | Origin Systems |
| Passagers du vent (Les) 1, 2 | 350 | Infogrammes |
| Pawn (The) | 244 | Rainbird |
| Perry Mason | 470 | Telarium |
| Planet Fall | 262 | Infocom |
| Rings of Zilfin | 370 | (Sierra on line) |
| Ripoux (Les) | 200 | Cobra Soft |
| SDI | 290 | Mindscape |
| Seastalker | 208 | Infocom |
| Silicon Dreams | 195 | Rainbird |
| Space Quest | 350 | Sierra on line |
| Spiderman | 234 | Us Gold |
| Sword Of Kadash | 239 | Telarium |
| Tasstime In Tonetown | 249 | Activision |
| Transylvania | 146 | Polarware |
| Treasure Island | 100 | Spinnaker |
| Turboglide | 200 | Cobra Soft |
| Vie et mort des Dinosaures | 245 | Carraz |
| Winnie The Pooh | 169 | Sierra on line |
| Wishbringer | 200 | Infocom |
| Witness | 200 | Infocom |
| Zork I, II, III | 200 | Infocom |

## ★ SPORT

Sport recouvre tous les softs de sports combats, athlétismes, sports d'hiver, etc

### Sports

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| 10 Th Frame Bowling | 218 | Access |
| Arena | 289 | Psygnosis |
| Baseball | 250 | Game Star |
| Basketball | 179 | Activision |
| Bivouac | 250 | Infogrames |
| Championship Baseball | 249 | Activision |
| Championship Football | 249 | Activision |
| Championship Wrestling | 199 | Epyx |
| Dieux de la mer (Les) | 250 | Infogrames |
| Grand Prix 500cc | 220 | Microids |
| Hardball | 296 | Accolade |
| International Karate | 199 | System 3 |
| Karate Kid I II | 200 | Microdeal |
| Karate Master | 105 | Gremlin |
| Karate King | nc | King soft |
| Leader Board | 250 | US Gold |
| Leader board Tournament | 250 | US Gold |
| Mean 18 | 369 | Accolade |
| Microleague Baseball | nc | Activision |
| Ninja Mission | 150 | Mastertronic |
| Scenes Leader Board | 190 | US Gold |
| Shuffle Board | 320 | Shebourne Soft System |
| St Karate | 275 | Paradox |
| Super Cycle | 199 | Epyx |
| Super Tennis | 245 | FIL |
| Tee Up Golf | 210 | Anco |
| Thai Boxing | 120 | Anco |
| Two on Two | 249 | Activision |
| Winter Games | 249 | Epyx |
| World Games | 249 | Epyx |
| World karate Champion Ship | 249 | Epyx |



## WARGAME

Basé sur des batailles historiques (parfois fictives), le wargame fait rejouer au joueur, général en chef ou petit caporal, les grands moments de l'histoire du monde de Troie à Dien Bien Phu, en passant par Waterloo

### Wargame

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Annals of Rome | 234 | PSS |
| Auto Duel | 250 | SSI |
| Colonia Conquest | 349 | SSI |
| HMS Cobra | 230 | Cobra Soft |
| Road War 2000 | 305 | SSI |

### Contacts jeux

**Aacosoft** voir Ubi Soft
**Access** voir Us Gold
**Accolade** voir Us Gold
**Activision** voir FIL
**Anco** voir US Gold
**Andromeda** voir Us Gold
**Artwork** voir Us Gold
**Cinemaware** voir Mindscape
**CRL** voir Electronic Arts
**D3M** voir 16/32 Diffusion
**Databyte** voir Ubi Soft
**Datasoft** voir Us Gold
**Digital Integration** voir SFMI
**Discovery** voir Gremlin
**Domar** voir Ubi Soft
**Durell** voir Ubi Soft
**Eidersoft** voir Paradox
**Electronic Arts** voir Ubi Soft
**Elite** voir Ubi Soft
**Excalibur** voir Ubi Soft
**Firebird** voir FIL
**FTL** voir Mirror Soft
**Gazoline Software** voir Ere Informatique
**GO!** voir Us Gold
**Gremlin Graphics** voir SFMI
**Holobyte** voir Mirror Soft
**Imagine** voir Ocean
**Michtron** voir FIL
**Microdeal** voir FIL
**Microid** voir Loriciels
**Mindscape** voir Ubi Soft
**Mirror Soft** voir Ubi Soft
**Nexus** voir Electronic Arts
**Novagen** : voir Ubi Soft
**Ocean** voir SFMI
**Origin System** : voir Ubi Soft
**Palace Software** voir SFMI
**Probe** voir Imagine
**PSS** voir Power Product
**Psygnosis** voir 16/32 Diffusion
**Rainbird** voir FIL
**Semaphore** voir Ubi Soft
**Semaphore** voir Ubi Soft
**Sofware Project** : voir Ubi Soft
**Spectrum Holobyte** : voir Ubi Soft
**SSI** voir Ubi Soft
**Virgin Games** voir SFMI
**Antic Software - Bug Byte - California Dream - Cascades Games - Classic Image - Golden Game - Hippopotamus - Infocominterstel - King Soft - Micro Value - Miles Computing - Pandora - Paradox - Polarware - Priority Soft - Pyramide - Rushware - Rainbow Art - Shelbourne Soft System - Software Toolworks - Solar Soft - Spinnaker - Subtogic - System 3 - Telarium - Tallent - The Other Valley - Psion** Voir revendeurs ou Innelec, Guillemot 16/32 Diffusion

**16/32 Diffusion** 3/5, rue de Solférino, 92100 Boulogne Billancourt (1) 46 21 38 13
**Ariola** 74, rue de Joinval, 95100 Argenteuil
**Atari France** 9, rue de Sentou, 92150 Suresnes (1) 45 06 60 60
**Carraz** 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon (16) 78 94 10 31
**Chip** 9, Passage de la Main d'Or, 75011 Paris (1) 43 57 26 03
**Cobra Soft** BP 155, 71104 Chalon-sur Saône (16) 85 93 20 01
**Coktel Vision** 25, rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt (1) 46 04 70 85
**Epyx** BP 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse (16) 93 42 71 44
**Ere Informatique** 1, bd Hippolyte Marques, 94200 Ivry/Seine (1) 45 21 01 49
**FIL** Tour Gallieni 2, 236, avenue Gallieni 93175 Bagno et Cedex (1) 48 97 44 44
**Free Game Blot** ZA Lumbin, 38660 Le Touvet (16) 76 08 29 29
**Infogrames** 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne (16) 78 03 18 46
**Kyilkhor Creation** 77, rue des Plantes, 75014 Paris (1) 45 45 02 42
**Loriciels** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison (1) 47 52 11 33
**Mastertronic** 170, quai de Jemmapes 75010 Paris (1) 42 40 58 48
**Microprose** 50, rue de la Condamine, 75017 Paris (1) 45 22 57 01
**PCV difusion** ZI Nord, Bât 9, 77200 Torcy (16) 60 06 44 35
**Power Product** Cour de la Gare, 60200 Compiègne (16) 44.83.48 48
**SFMI** BP 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. (16) 93 42 71 44
**Titus** 163, avenue des Arts, 93370 Monfermeil (1) 43 32 10 92
**Ubi Soft** 1, voie Félix Eboué, 94000 Créteil. (1) 43 39 23 21
**US Gold** BP 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. (16) 93.42.71.44.

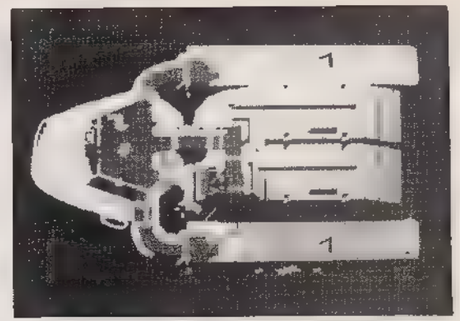


## REFLEXION

Sous la dénomination réflexion sont réunis tous les jeux de société : dames, trivial pursuit, go, échecs, etc

### Jeux de réflexion

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Backgammon | 190 | Cobra Soft |
| Balance of Power | 265 | Mindscape |
| Bridge 4 0 | 266 | Artworxs |
| Bridge Player 2000 | 334 | Artworx |
| Cards | 200 | Microdeal |
| Chess 3D | 249 | Psion |
| Chess Master 2000 | 402 | Software Toolworks |
| Chessmater 2000 | 290 | Electronic Arts |
| Chiffres et les Lettres | 290 | Loriciels |
| Dames 3D | 150 | Cobra Soft |
| Dames Scanner | 192 | Chip |
| Hippo Backgammon | 400 | Hippopotamus |
| Hippo Jokes and Quote | 260 | Hippopotamus |
| Hollywood Poker | nc | Golden Games |
| Jeux de carte + Othello | 175 | Michtron |
| Peggammon | nc | Artwork |
| Shangha | 245 | Epyx |
| Techmate Chess | nc | Microdeal |
| Trivial Pursuit | nc | Domark |
| Vegas Craps | 240 | California Dream |
| Vegas Gambler | 295 | California Dream |



## ROLE

Enfin, pour clore ce chapitre aventure, existe ces jeux de rôle où la liberté est le plus souvent totale c'est la règle Aucune obligation n'est faite au joueur de rentrer dans une trame pour évoluer dans le jeu Le joueur a de plus l'avantage de concevoir les personnages qu'il incarne

### Jeux de rôles

| Nom | Prix | Editeur |
|---|---|---|
| Bard's Tales | nc | Electronic Arts |
| Fer et Flame | 349 | Ubi Soft |
| Phantasie I, II, III | 280 | SSI |
| Sapiens | 220 | Loriciels |
| Sundog | 206 | FTL |
| Ultima II, III | 319 | Origin Systems |


# EDITEURS, AUTEURS

*STARTER* VOUS PROPOSE UNE SOLUTION DE HAUT NIVEAU POUR PROTEGER VOS LOGICIELS SUR ATARI !

*STARTER* VOUS OFFRE SON SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE POUR ETUDIER AVEC VOUS, LES SOLUTIONS AUX PROBLEMES QUE POSENT AUJOURD'HUI, LE PIRATAGE DE VOS LOGICIELS.

**STARTER**

LA FORMULE 1 DE LA DUPLICATION

109, BUREAUX DE LA COLLINE DE SAINT CLOUD
92210 SAINT CLOUD
46 02 40 00

LIVRES

# LIVRES AU KILO

Liste des ouvrages en langue française dédiés au ST et classés selon les rubriques suivantes
— ouvrages généraux, pour mieux connaître votre machine,
— langages et programmation,
— graphisme (création artistique et dessin technique),
— musique et midi,
— autoformation (bureautique).

## Graphisme

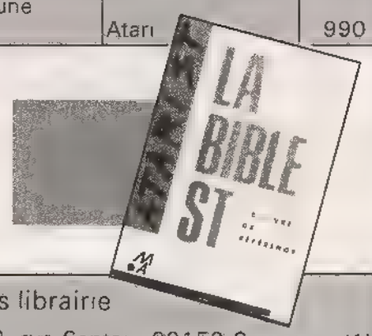
| Titres | Editeur | Prix ttc |
|---|---|---|
| Graphismes et sons sur Atari ST | Micro Application | 149 |
| Le Graphisme en trois dimensions | Micro Application | 179 |
| Les logiciels de dessin sur Atari ST | Micro-Application | 129 |

## Musique

| Titres | Editeur | Prix ttc |
|---|---|---|
| Graphismes et sons sur Atari ST | Micro-Application | 149 |
| Musique et midi sur Atari ST | Micro Application | 149 |
| Musique et son pour l'Atari ST | Sybex | 168 |

## Autoformation

| Titres | Editeur | Prix ttc |
|---|---|---|
| Manuels d'autoformation à 1 ST Word, Calcomat et Gem JT Base (+ une disquette) | Atari | 990 |




## Ouvrages généraux

| Titres | Editeur | Prix |
|---|---|---|
| Au coeur de l'Atari ST | Eyrolles | 250 |
| Bien débuter sur votre Atari | Micro-Application | 129 |
| Clefs pour l'Atari ST | | |
| Tome 1 : système de base | PSI | 295 |
| Tome 2 : le gem | PSI | 285 |
| La Bible de l'Atari ST | Micro-Application | 249 |
| L'Atari ST en action | Edimicro | 135 |
| Le livre du langage machine de l'Atari ST | Micro Application | 149 |
| Le livre du secteur de disquettes | Micro Application | 179 |
| Le livre du secteur de disquettes (+ une disquette) | Micro Application | 299 |

## Langages et programmation

| Titres | Editeur | Prix ttc |
|---|---|---|
| Atari ST, trucs et astuces | Micro-Application | 149 |
| C sur Atari ST | PSI | 165 |
| 102 programmes sur Atari ST | PSI | 120 |
| Développez en GFA (+ une disquette) | Micro-Application | 299 |
| Du Basic au C sur Atari ST | Micro-Application | 149 |
| Gem, guide du programmeur | Sybex | 248 |
| Le Livre de l'intelligence artificielle sur ST | Micro-Application | 179 |
| Le Livre du Gem | Micro Application | 179 |
| Le Livre du langage GfA Basic | Micro-Application | 199 |
| Le Livre du logo sur Atari ST | Micro Application | 149 |
| Le Livre du ST basic | Micro Application | 149 |
| Le Nouveau livre du gem | Micro Application | 179 |
| Memsoft ST, le Basic de quatrième génération | Atari | 195 |
| Ouvrage de présentation du basic fourni avec la machine Atari | Atari | |
| Peeks et pokes | Micro-Application | 129 |
| Programmation en basic sur Atari ST | Sybex | 98 |
| Programmer en assembleur 68000 sur l'Atari 520 ST | PSI | 119 |
| Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur Atari ST | PSI | 210 |
| Trucs et astuces GFA (+ une disquette) | Micro Application | 269 |

### Contacts librairie

**Atari France** 9, rue Sentou, 92150 Suresnes (1) 45 06 60 60
**Cedic-Vifi-Diffusion** BP 86 77402 Lagny-sur-Marne, Cedex (16) 60 06 44 35
**Edimicro**, 121/127, avenue d'Italie, 75013 Paris, (1) 45 85 00 00
**Editions Eyrolles** 61, bd Saint-Germain, 75005 Paris (1) 46 34 21 99
**Editions du P.S.I.** 5, place du Colonel Fabien, 75010 Paris (1) 42 03 99 33
**Micro-Application** 13, rue Sainte Cécile, 75009 Paris (1) 47.70.32.44
**Sybex Editions** 6-8, impasse du Curé, 75018 Paris (1) 42 03 95 95


LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

# STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

ATARI 520 ST

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| ADVENCED ART STUDIO | 215 F |
| CALCOMAT PLUS | 690 F |
| COMPILATEUR GFA BASIC | 289 F |
| COMPTA MEMSOFT 1040 ST | 1350 F |
| DATAMAT | 335 F |
| FIRST WORD PLUS | 985 F |
| GFA BASIC | 395 F |
| INTERPRETEUR C | 389 F |
| MICRO C SHELL | 335 F |
| MUSIC STUDIO | 255 F |
| PROFIMAT | 435 F |
| PUBLISHING PARTNER | 1550 F |
| SOLUTION | 2240 F |
| SUPERBASE | 859 F |
| TEXTOMAT | 335 F |
| V.I.P PROFESSIONAL | 1685 F |

## EDUCATIFS

| | |
|---|---|
| GEOMETRIE | 195 F |
| MATHS 5-4 | 195 F |
| MATHS 3e | 195 F |

## LIVRES

| | |
|---|---|
| BIBLE DU 520 ST | 195 F |
| BIEN DEBUTER AVEC LE ST | 124 F |
| LE LIVRE DU GFA | 177 F |
| LIVRE DU GEM GFA-ASS | 155 F |
| LIVRE DU LECT DE DISK + DISK | 274 F |
| PEEKS AND POKES DU ST | 125 F |
| PROG EN ASSEMB 68000 SUR ST | 125 F |

## JEUX

| | |
|---|---|
| AIRBALL CONSTRUCTION KIT | 159 F |
| ALTAIR | 225 F |
| ARKANOID | 120 F |
| AUTO-DUEL | 215 F |
| BALANCE OF THE POWER | 249 F |
| BARBARIAN | 199 F |
| BARD'S TALE | 365 F |
| BIVOUAC | 185 F |
| BLUE WAR III | NC |
| BOB WINNER | 195 F |
| BRIDGE 5.0. | 265 F |
| CHESS | 195 F |
| CRAFTON ET XUNO | 235 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 289 F |
| DEMONIAC | NC |
| DIEUX DE LA MER | 185 F |
| EDEN BLUES | 235 F |
| F-15 STRIKE EAGLE | 229 F |
| FER ET FLAMME | 299 F |
| FLIGHT SIMULATOR II | 349 F |
| GAUNTLET | 195 F |
| GOLDRUNNER | 209 F |
| GRAND PRIX 500 | 195 F |
| GUILDE OF THIEVES | 199 F |
| HMS COBRA | 235 F |
| INDIANA JONES | 175 F |
| KARATE KID II | 174 F |
| KING QUEST III | 395 F |
| L'AFFAIRE | 235 F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 249 F |
| L'ŒUIL DE SET | 249 F |
| LE MAITRE DES ARMES | 249 F |
| LES PASSAGERS DU VENT I | 269 F |
| LES PASSAGERS DU VENT II | 269 F |
| LEARDERBOARD | 215 F |
| LEADERBOARD TOURNAMENT | 115 F |
| MACADAM BUMPER | 235 F |
| MACH III | 209 F |
| MANOIR DE MORTEVILLE | 185 F |
| MARCHE A L'OMBRE (520-1040) | 179 F |
| MASQUE PLUS | 185 F |
| MASSACRE | 195 F |
| MEURTRE EN SERIE | 235 F |
| MISS ON | 195 F |
| MISSION EN RAFALE | 139 F |
| MUTANTS | NC |
| NECROMANCIEN | 185 F |
| OGRE | 219 F |
| PAWN | 185 F |
| PHANTASIE II | 249 F |
| PHANTASIE III | 249 F |
| PHEN X | 235 F |
| PINBALL WIZARD | 245 F |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | 135 F |
| PROHIBATION | 179 F |
| PRONOSTIC | 215 F |
| RINGS OF ZILFIN | 289 F |
| ROAD RUNNER | 195 F |
| ROAD WAR EUROPA | NC |
| SAPIENS | 195 F |
| SDI | 289 F |
| SENTINEL | 215 F |
| TAI PAN | 169 F |
| TERROR PODS | 195 F |
| T.N.T. | 179 F |
| TRACKER | 195 F |
| WINTER GAMES | 215 F |
| WORLD GAMES | 205 F |
| ZOMBI | 215 F |

## PERIPHERIQUES

| | |
|---|---|
| PROLONG JOYSTICK CPC | 89 F |
| DOUB. DE JOYSTICK (en V-Amstrad) | 100 F |
| LIGHT PEN CPC (K) | 229 F |
| LIGHT PEN CPC (D) | 329 F |
| LIGHT PEN PUV 8256 | 675 F |
| LIGHT PEN PC 1512 | 179 F |
| SYNTHETISEUR VOCAL CPC (D) | 455 F |
| SYNTHETISEUR VOCAL CPC (K) | 419 F |
| INTERFACE SERTE RS 232 C | 755 F |
| PCX STIK COMMODORE K7 | 385 F |
| AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC | 725 F |
| TAPIS SOURIS | 100 F |
| HOUSSE 464 et 6128 COULEUR | 115 F |
| HOUSSE 8256 VERT | 195 F |
| HOUSSE PL 1512 | 180 F |
| HOUSSE 520 ST | 170 F |
| DISQUETTES VIERGES AMS (x 10) | 290 F |
| DISQUETTES VIERGES ST (x 10) | 155 F |
| RUBAN IMPRIMANTE PCW | 85 F |
| QUICK SHOT II + | 120 F |
| ECONOMY (Controller) | 55 F |
| PROFESSIONAL STANDARD | 145 F |
| PROFESSIONAL AUTOFIRE | 175 F |
| SPEED KING | 119 F |
| TAC I PLUS | 285 F |
| TAC III | 130 F |
| THE BOSS | 150 F |
| VENUS (6 microswitch !) | 170 F |

## CONSOLES DE JEUX SEGA

| | |
|---|---|
| ALEX KID | 195 F |
| ACTION FIGHTER | 195 F |
| F 16 FIGHTER | 159 F |
| GHOST HOUSE | 159 F |
| PRO-WRESLING | 195 F |
| SHOOTING GALLERY | 195 F |
| TEDDY BOY | 159 F |
| WONDER BOY | 195 F |
| WORLD GRAND PRIX | 195 F |

## ATARI 2600

| | |
|---|---|
| GHOST BUSTERS | 149 F |
| RIVER RAID | 135 F |
| SPACE SHUTTLE | 135 F |
| TENNIS | 135 F |

## NITENDO

| | |
|---|---|
| EXITEBIKE | 285 F |
| HOGAN'S HALLEY | 285 F |
| SOCCER | 195 F |
| WRECKING CREW | 285 F |

DE NOMBREUX AUTRES TITRES DES NOUVEAUTES CHAQUES SEMAINES
TELEPHONEZ-NOUS !

*Pour tous les autres titres, nous contacter.*

MINITEL : 36-15
Tapez CLUBTEL
Code STAR

*Nouveautés, Hit Parade, Promotions, Messagerie, Commandes...*

58 rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

**BON DE COMMANDE** *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

| ORDINATEUR Marque et Type | TITRES | K7 | D | Qt | PRIX |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | TOTAL | |
| | | | | Frais de Port | 15 F |
| | | | | C.R. | |
| | | | | TOTAL | |

*Payer par Carte Bleue*

*Date d'Expiration* / . *Signature*.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
*Tél 43 96 57 84 43 96 57 83*

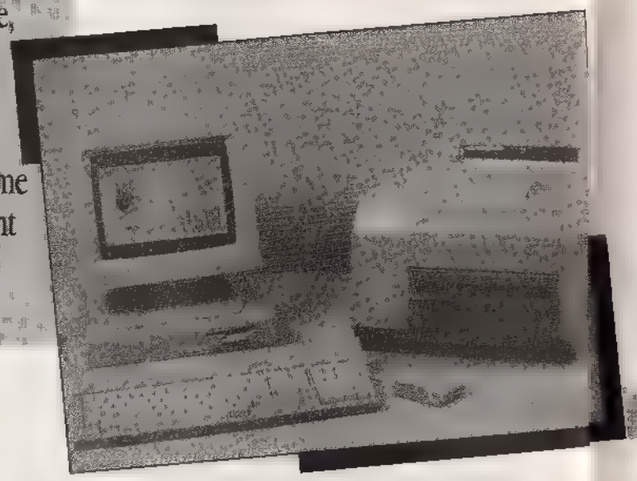
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal Tél

**MODE de REGLEMENT**
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

F-RST 12

# PREMIERS AVEC L'IMPRIMANTE LASER SLM 804

**Pierre angulaire du pont qu'Atari lance vers la bureautique, le Méga ST a été conçu conjointement avec l'imprimante laser SLM 804 pour offrir une solution puissante et bon marché. Le matériel est arrivé, et nous l'avons testé. Il constitue une base solide pour l'établissement d'une gamme de logiciels PAO sous GEM. Celle-ci devrait arriver d'autant plus rapidement qu'Atari a déjà fourni le driver d'imprimante.**



La philosophie d'Atari ne peut que séduire : moindre prix, et possibilités énormes. Les sociétés de service commencent à tirer part des ressources potentielles de cette SLM 804, techniquement équivalente à des imprimantes beaucoup plus chères. En créant des ordinateurs possédant d'origine deux et quatre mégas de RAM, Shiraz Shivji, le concepteur d'Atari, entendait bien les entourer de périphériques dont l'intelligence consisterait précisément à ne pas l'être, laissant la souplesse de conception et d'architecture aux concepteurs de soft. De cette façon, il se pourrait que dans l'avenir cette machine devienne tout à fait excellente, dans la mesure où l'environnement s'étoffera de programmes de plus en plus performants.

## AUTONOMIE RAM

Si, contrairement à la SLM804, la plupart des imprimantes laser du marché possèdent d'origine une capacité mémoire importante, c'est pour faire face à deux problèmes distincts. Il s'agit d'une part de travailler rapidement, en une seule fois plutôt que par tranches, et d'autre part de bénéficier d'une certaine autonomie. En effet, de nombreuses machines ou systèmes d'exploitation sont limités à environ 640 K et sont donc obligés de recourir à des astuces pour aller au delà. Les acheteurs de PC et compatibles sont confrontés à ce problème qui les forcera à acheter une imprimante laser autonome, indépendante de l'ordinateur qui l'emploie, et qui, à elle seule, vaudra presque le prix de la configuration Atari complète.

## TELECHARGEMENT

Cette autonomie, nécessaire pour la plupart des systèmes PAO et traitement de textes utilisant une imprimante laser, exige une électronique intégrée importante, plus des logiciels en ROM, qui évolueront par conséquent plus difficilement que des programmes sur disquette. C'est pourquoi une partie du logiciel peut être en général "téléchargé".

A l'origine, ce terme a été créé pour la première imprimante laser HP qui réalisait un transfert du disque dur vers la mémoire de l'imprimante par le biais de la prise Modem. Le téléchargement permet par exemple l'utilisation de jeux de fontes complémentaires.

## VERS LES 16 MEGA RAM

Dans le cas de la SLM 804, ce sont les 4 mégas de RAM du Méga ST qui remplissent ce rôle, et le téléchargement est remplacé par un chargement tout court. Cette possibilité s'appuie sur l'aptitude du système d'exploitation à gérer jusqu'à 16 méga de RAM, en tirant part du mode d'adressage puissant du 68000 (bus d'adresse 24 bits), et du nouveau composant gérant la mémoire, le MMU (*Memory Map Unit*), qui a été modifié en passant du 1040 ST au Méga ST.

Avec l'arrivée des chips DRAM 4 mégabits, la mémoire du Méga ST pourra monter à 16 méga par simple remplacement des 32 chips actuels de 1 mégabit chaque. A cet effet, ces derniers ne sont pas soudés, mais simplement enfichés. Dans l'hypothèse où Atari sortirait un jour une nouvelle laser d'une définition supérieure à 300 points par pouce, ces 16 mégas ram potentiels prendraient alors tout leur sens.

## POUVOIR PAR DELEGATION

Le prix de la SLM 804 s'explique par cette docilité vide, qui délègue au Méga ST l'essentiel des décisions. Elle ne possède pas de mémoire indépendante, contrairement par exemple à la LaserWriter d'Apple. Elle ne possède pas non plus de polices de caractères intégrées, ni chargeables directement, puisqu'elle délègue ces tâches au ST. Son électronique est simplifiée notamment, elle réside essentiellement dans un petit boîtier de la taille d'un livre, le SLMC804, raccordé par câble à la fois à l'ordinateur et à la SLM804 : en cas de panne, il suffit de rapporter ce boîtier seul, appelé Contrôleur, ce qui facilite d'autant le transport, pour ceux qui n'auraient pas pu bénéficier de la maintenance sur place.

Pour le reste, l'intérieur de la machine fonctionne comme une photocopieuse : un tambour électrophotographique et une cartouche toner sèche.

taille normale
grande taille
très grande taille
**écriture en gras**

*écriture en italique*
écriture en souligné
exposant
indice

combi nai son des *différentes*
*possi bili* tés

L'AFFICHAGE A L'ECRAN EST ENTIEREMENT GRAPHIQUE

taille normale
grande taille
très grande taille
**écriture en gras**

*écriture en italique*
écriture en souligné
exposant
indice

combinaison des *différentes*
*possi bili* tés

L'AFFICHAGE A L'ECRAN EST ENTIEREMENT GRAPHIQUE

taille normale
grande taille
très grande taille
**écriture en gras**

*écriture en italique*
écriture en souligné
exposant
indice

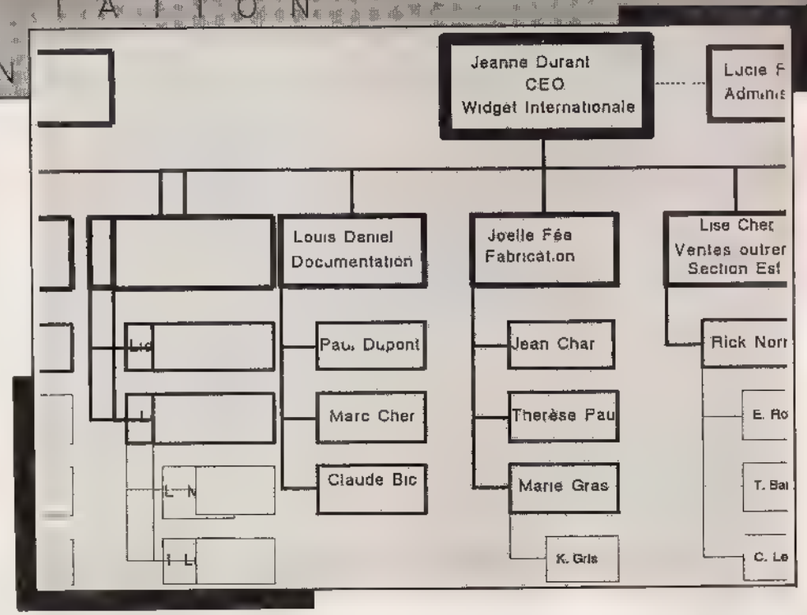
combi nai son des *différentes*
*possi bili* tés

**L'AFFICHAGE A L'ECRAN EST ENTIEREMENT GRAPHIQUE**

## CARACTERISTIQUES

La SLM804 se présente comme une petite photocopieuse, de 52x31cm, pour une hauteur de 41cm. Elle ne pèse que 23 kg, ce qui la rend facilement transportable. Sa consommation électrique en cours d'impression atteint 700 watts, contre 400 en période d'inactivité. Cette consommation semble importante, quand on sait qu'actuellement le fait d'éteindre l'imprimante arrête également le fonctionnement du disque dur. La seule solution consiste donc à débrancher la prise DMA lorsque l'on désire travailler avec une imprimante inactive, ce qui n'est pas des plus pratiques. Ajoutons que le disque dur ne démarrera pas, ou plus exactement ne sera pas reconnu, si la prise DMA de la SLM804 reste enfichée. Il vous faudra donc dans l'ordre :

1) débrancher la DMA ou allumer la SLM804 (impérativement en pre-




m.er, sinon l' cône de vos disques C, D et E n'appara't pas),
2) allumer le disque dur (toujours avant le Méga ST),
3) allumer le Méga ST et son moni teur
Bru t 55 déc bels
Quand on allume l'imprimante, le temps de chauffage atteint deux m nutes Pendant ce temps, le second led se met au rouge Ensuite, l s'éteint, et le premier led s'allume en vert pour s gnaler que tout va bien. Trois autres led signalent les problèmes d'approv sionnement en papier, le bourrage, et l'affaiblissement de la cartouche-toner. Le bruit est "relativement tolérable" : 45 décibe s au repos, contre 55 en activité .
Si l'on considère que le ST et le disque dur font eux aussi un bruit certain, on remarquera moins celui de la SLM804. On est cependant loin de l'informatique si encieuse

## LES LIMITES DU DMA

Deux autres leds, situés sur le contrôleur lui même, signalent l'allumage, et l'activité de l'impr mante Le contrôleur, externe et ndépendant, permet d'utiliser le mètre de câble pour éloigner un peu la machine et son bru t, tout en observant les voyants de bon fonctionnement. Notons à ce propos qu'après c nquante centimètres de câble DMA. (du Méga au contrôleur), la onct on, en sortie de contrôleur, s'effectue par une liaison série jusqu'à l'imprimante. Les modal.tés de la liaison DMA (*Direct Memory Access*) ne permettent pas en effet de dépasser quelques dizaines de centimètres, sans avo r recours à des boîtiers spéciaux, qui renforcent le signal

## HUIT PAGES TRES SPECIALES

La vitesse et a définition sont standard 300 po nts au pouce, et 8 secondes par page Mais, attention . ces spécif.cat ons sont celles de l'imprimante, et i faut bien sûr (mais bien sûr pour qui?) ajouter le temps de tra tement de l'ordinateur. Les notices ne précisent ce po nt que rarement, et l'ut. sateur se retrouve à juste titre surpr s par les différences importantes qui ne manqueront pas de surven r
A titre d'exemple, les textes qui incorporent des photos et schémas ralentiront considérablement les traitements. jusqu'à dix minutes et plus dans certains cas limites. En général, quelques minutes sont néanmoins la règle. Ce n'est qu'alors que l'imprimante se met en route, l'ordinateur ayant mâché le travail, grâce à ses 2 ou 4 megas de RAM
A ce sujet, nous recommandons vivement de prendre directement quatre mégas car les meilleurs log ciels y font systémat quement appel, et vous subiriez un ensemble d'inconvénients inutiles à notre sens, si vous deviez uti iser intensi vement la machine (délais supérieurs, conflits avec d'autres logic.els résidents genre Qu ck Mind, etc ).
Chronométrons
La premi ère page imprimée exige vingt deux secondes, ce que e ma nuel précise honnêtement en page 55, dans l'appendix "D". Ensuite, cela va plus vite huit pages à la minutes, comme spécifié dans la publicité Cela signifie que ces huit pages minutes ne sont disponibles que pour les copies, c'est-à-dire les différents exemplaires d'un document déjà traité Ceci restait évidemment à comprendre par 'expérience mais, rappelons-le, ce phénomène est propre au marché en général, et non à la société Atari
Le chapitre temps d'impression est cependant loin d'être clos : un certain nombre de logiciels réservent des surpr ses qui, pour n'être pas imputables à l'imprimante, tempèrent cependant beaucoup l'enthousiasme annoncé par le constructeur avec ses huit pages minute.
Dans le cas d'un document de dix pages, entièrement blanc, nombreux sont les logiciels qu mettront le même temps de compos tion que si chaque page était carrément pleine. De même, si vous demandez cinq exemplaires d'un document de dix pages déclarées à l'orig ne, mais qui n'utilise en fait que trois pages, vous commencerez par attendre patiemment que trente-cinq pages blanches défilent triomphalement au rythme de.. huit pages minute (ceci dans le cas des logic els qui impriment en partant de la dernière page ..). La plupart de ces inconvénients peuvent cependant être contournés

## DES PROGRES LOGICIELS

Nous voilà précisément au coeur du problème: l'imprimante ne signifie rien sans le logiciel, et ces derniers ont envahi le marché de façon parfo s prématurée Par exemple, la dualité feuille/écran continue à poser des problèmes de compromis qui sont rarement résolus de façon satisfaisante Nombreux sont les logiciels de PAO qui ne savent pas gérer suffisamment bien l'espacement proport onnel, ou qui déforment certaines lettres Les possib.lités des imprimantes ne sont

ATARI ST LE MAGAZINE DES 16/32 BITS

RECEVEZ CHAQUE MOIS
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL
DE 1 ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

1 an, 11 numéros : 210 F
au lieu de 275 F, prix de vente au numéro
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)
65 F d'économie

2 ans, 22 numéros : 385 F
au lieu de 550 F, prix de vente au numéro
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)
165 F d'économie

OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Veuillez trouver ci-joint mon réglement par
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom ..... Prénom .....
Société .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone .....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement à :
Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
- 94160 Saint-Mandé.

donc pas toujours exp oitées
Nous ne pouvons que regretter que la presse profess onnelle ne se donne que rarement la peine de publier de façon systématique les bugs recensés dans les programmes en apportant les mises en gardes nécessaires et les moyens de contourner certaines difficultés qui posent des problèmes parfois exaspérants à l'utilisateur . Notre expérience nous amène à penser que, faute de press on suffisante de la part des lecteurs, nombreuses sont les sociétés qui estiment peu rentable de corriger leurs bugs.

## UNE MACHINE AUX NORMES

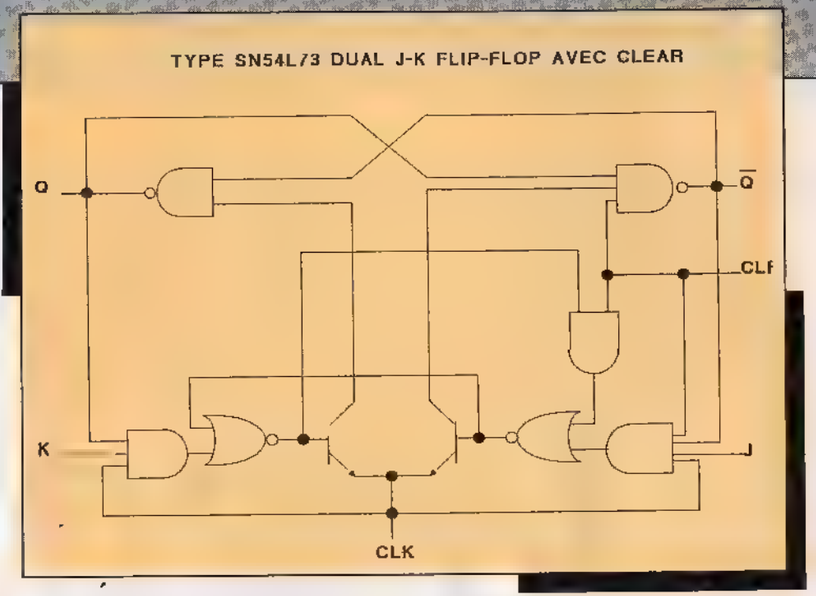
Au niveau de la défin tion, les 300 points par pouce semblent actuellement un standard. Rapportés en cent mètres, cela correspond à 13 950 points au cent mètre carré Même si l'on nous annonce pour Noe des machines d'une définit on de 1 200 points au pouce, soit 220 000 points au cm carré (pour environ 100 000 francs pièce), il n'empêche qu'on peut déjà faire de très jolies choses avec la finesse de gra n actuelle, à condition là encore de disposer de programmes sachant en t rer parti Nous analyserons ce problème en détail dans d'autres articles
L'installation de la S_M804 nous a paru relativement aisée, à condition toutefois de suivre pas à pas le mode d'emploi l'imprimante n'est pas livrée prête à fonctionner Il faut monter soi-même le tambour, la cartouche toner, assembler les deux, puis réaliser certaines autres opérations.

## ATTENTION AU TONER

On commencera par mettre en place la cartouche toner, en fa sant particulièrement attention au fait que cette poudre peut être dangereuse Il est presque impossible de ne pas s'en mettre sur les mains, auss. faudra t il soigneusement s'essuyer dès que l'opération sera terminée, et après avoir enlevé également celle qui sera probab ement tombée sur les parties métalliques de la machine, sur le côté droit La poudre du toner est une poudre noire, sèche, une encre qui sera ensu te mprimée par une température élevée
L'installation, puis le remplacement, de la cartouche toner deviendront donc des opérat ons courantes, à répéter toutes les 3 000 feuilles, à l'except.on du premier toner, qui ne durera qu'environ 1 800 feu lles
Attent.on, il est tentant, dès que l'on enlève le p astique protecteur du toner, d'enlever également l'ét.quette transparente située sur, et sous, a cartouche Cette opérat on ne do.t être réalisée qu'apres l'introduction du toner dans son berceau, faute de quoi, on serait bon pour voir la poudre se répandre sur le sol. L'enlèvement de ce plastique conditionne la descente de .a poudre dans .e berceau, pas sur votre tapis.. Surlignez bien ce point sur votre mode d'emploi, cette erreur est instinctive! Nous ne l'avons évitée que de justesse. .
Ce point étant acquis, vous devez doucement secouer votre cartouche avant son ntroduction de gauche à droite, afin de répartir horizontalement le contenu du toner Maintenant seulement, libérez la poudre, qui descendra alors dans le bac situé au fond du berceau, prête à l'emploi. Quoi que vous fassiez, quelques grains de poudre se colleront à vos doigts, ainsi que sur les trois contacts métalliques situés sur la droite du berceau Il est impératif de bien enlever toute cette poudre, à chaque changement de la car touche

| Nom | Symbole graphique | Fonction algébrique | Table de Vérité |
|---|---|---|---|
| AND | x, y → F | $F = xy$ | x y \| F<br>0 0 \| 0<br>0 1 \| 0<br>1 0 \| 0<br>1 1 \| 1 |
| OR | x, y → F | $F = x + y$ | x y \| F<br>0 0 \| 0<br>0 1 \| 1<br>1 0 \| 1<br>1 1 \| 1 |
| Inverseur | x → F | $F = x'$ | x \| F<br>0 \| 1<br>1 \| 0 |
| Buffer | x → F | $F = x$ | x \| F<br>0 \| 0<br>1 \| 1 |
| NAND | x, y → F | $F = (xy)'$ | x y \| F<br>0 0 \| 1<br>0 1 \| 1<br>1 0 \| 1<br>1 1 \| 0 |
| NOR | x, y → F | $F = (x + y)'$ | x y \| F<br>0 0 \| 1<br>0 1 \| 0<br>1 0 \| 0<br>1 1 \| 0 |
| Exclusive-OR (XOR) | x, y → F | $F = xy' + x'y$<br>$= x \oplus y$ | x y \| F<br>0 0 \| 0<br>0 1 \| 1<br>1 0 \| 1<br>1 1 \| 0 |
| Exclusive-NOR (ou équivalence) | x, y → F | $F = xy + x'y'$<br>$= x \bigcirc y$ | x y \| F<br>0 0 \| 1<br>0 1 \| 0<br>1 0 \| 0<br>1 1 \| 1 |






## PROTEGER LE TAMBOUR PHOTO-SENSIBLE

Il s'agit maintenant d'installer le tambour, qui est protégé par un plastique noir. Le tambour photosensible craint la lumière forte, et sa durée de vie, théoriquement limitée à 10 000 feuilles, s'en trouvera t raccourcie. L'image à impr mer est formée sur le tambour par un rayon laser. La poudre toner est alors répandue sur le tambour, qui la presse contre le papier
C'est par l'intermédiaire du berceau que la poudre descend vers le tambour. C'est la raison pour laquelle l'étape suivante cons ste à les connecter. Vous obtenez ainsi une sorte de panier qu'il s'agira d'introduire dans l'imprimante. Le montage est alors presque terminé, à 'exception des accessoires Pour ouvrir et fermer l'imprimante, on se souviendra qu'en poussant le bouton bleu situé sur le côté droit de la carosserie, on relèvera le capot avec accès au changement de cartouche, tandis qu'en ouvrant normalement, l'ensemble que nous venons d'installer se soulèvera en même temps que le couvercle, donnant accès au papier en cas de bourrage

## LES ACCESSOIRES

Il faut encore monter le bac à papier, qui peut contenir de 150 à 250 feuilles, selon l'épaisseur du papier Le bac s'enfiche facilement, et s'ouvre de même Il n'accepte que le papier de format normal, et les transparents. Les enveloppes et les étiquettes devront utiliser la fente d'introduction feuille à feuille
Pour votre première utilisation, vous devrez vérifier que la languette du chargeur est bien en position A4. Cette languette glisse dans trois rainures correspondant aux trois formats internationaux
— LTR (LETTER SIZE = 8,5x11 pouces),
- LGL (Legal Size = 8,5x14 pouces),
- et A4 (8,3x11,7 pouces) encore appelé 21x29,7

## CHAUD DEVANT...

Si la p upart des papiers conviennent, il faudra éviter les compositions .ntégrant des éléments sensibles à la chaleur Certaines qua ités de papier, ou de colles pour les éti quettes, pourraient souffrir de celle — très forte — dégagée par le tambour Il existe auss dans le commerce des papiers spécia ement trai tés pour les imprimantes lasers, et qui ne contiennent pas de coton. Si un problème survenait malgré tout, souvenez-vous de ne jamais mettre les mains sur le tambour, dans un délai d'une heure après avoir éteint la machine. Vous risqueriez des brûlures au troisième degré

## UN TAMBOUR A 1 600 F POUR 10 000 PAGES

En ouvrant votre imprimante, sur la gauche, se trouve un petit comp teur Le point jaune à gauche se transforme en boîte jaune au bout de 9 000 copies, et le point rouge également situé sur la gauche est remplacé par une boîte rouge au bout de 10 000 pages Au delà, le compteur affiche des nombres en rouge, qui expriment le dépassement d'usage normal. Il ne s'agit donc pas d'un compteur de copie, comme on pourrait le croire logiquement, mais d'une aide destinée à vous signaler quand vous devez changer votre tambour. Un bouton de reset permet de le remettre à zéro lorsque vous avez effectué cette opération. Le tambour étant photo sensible, il se dégraderait beaucoup plus vite s'il était exposé à une lum ère vive Il faut éviter en conséquence d'abandonner la machine en position ouverte, dans une pièce écla rée

## PREMIERES IMPRESSIONS

Pour vérifier le bon montage de votre installation, on utilisera le programme TEST PRG, livré sur la dis

quette trois pouces SLM804 Ce programme imprime une feuille présentant différentes nuances, du gris au noir, ainsi que quelques petites briques et croisillons destinés à vous montrer la finesse d'impression
En tout petits caractères, en bas, vous verrez également apparaître quelques renseignements, notamment le nombre de copies effectuées par votre machine depuis le dernier reset, c'est-à-dire normalement depuis le dernier changement du tambour A partir de cet exemple, vous pourrez par exemple régler la densité de l'impression, grâce à un bouton situé à l'arrière de la machine, à côté du câble série Nous l'avons testé Il permet par exemple de faire disparaître les petites lignes noires parasites qui peuvent survenir lorsque votre toner est neuf
Pour aller plus loin, il faudra utiliser un programme de PAO, ou un traitement de texte possédant le driver d'imprimante approprié En octobre 1987, il n'en existait qu'un seul en français *Evolution*

# COMMENT EVOLUTION UTILISE LA SLM 804

**Troisième traitement de texte en France (35 000 exemplaires), *Evolution* se voit échoir le redoutable honneur d'étrenner la configuration laser d'Atari. Sa conception illustre bien le phénomème d'ouverture choisi par l'équipe de Jack Tramiel, pour une utilisation intensive de cette imprimante puissante et originale.**

Depuis sa conception, l'Atari ST a évolué selon des normes précises, qui ont été intelligemment spécifiées et respectées par ses concepteurs. Shiraz Shivji et son équipe Les développeurs qui ont compris que la puissance d'un logiciel dépendrait de l'acceptation de ces normes GDOS (*Graphic Device Operating System*) ont pu en conséquence consacrer leur énergie à l'approfondissement de leur produit, sans gaspiller un temps stérile et excessif à des réajustements constants aux nouvelles versions d'une même machine
*Evolution* fait précisément partie de ces produits qui ont dès le départ suivi rigoureusement ces normes Du point de vue du puriste, cela implique une lenteur toute relative, puisqu'un certain nombre d'astuces hors normes sont interdites En revanche, cela permet une évolutivité rapide *Evolution* est aujourd'hui le premier produit prêt à utiliser la SLM 804

## LES POLICES DU GEM-SYS

La première étape, pour utiliser l'imprimante laser Atari, consiste, quel que soit le programme, à créer un dossier Gem Sys, dans equel seront installées les fontes de caractères fournies par Atari, et celles développées par les sociétés indépendantes. Chaque programme utilisera alors à sa convenance, tout ou partie de ces polices, qui seront en général chargées directement en mémoire centrale, lors de l'installation du traitement de texte
Ces polices, qui vous aident à tirer le meilleur parti de votre imprimante, sont extrêmement gourmandes en place mémoire, C'est la raison pour laquelle il est vivement recommandé de choisir un Méga ST 4. Si vous ne les chargez pas en RAM, vous ne pouvez pas les mélanger dans un même texte, limitant ainsi l'usage que vous pourriez faire de votre SLM 804 *Evolution* réserve 1,3 méga au buffer d'imprimante, plus environ 600 Ko aux quatre polices disponibles d'origine

## GERER LE WYSIWYG

Gérer le Wysiwyg *What you see is what you get* suppose une concordance entre votre écran et votre feuille de papier *Evolution* règlera les différents problèmes posés. Il transformera la page écran en dessin au moment de la publication, en utilisant le mode "qualité supérieure" Les polices disponibles au menu étant prévues pour la SLM804, les différences subsistant entre l'écran et la feuille concerneront la qualité ce décalage ira dans le sens de l'amélioration de la définition
Les tabulations, les justifications, et les alignements sont gérés par les règles que l'on appelle depuis le menu "FORMAT". Vous pouvez introduire autant de règles que vous le désirez, et mélanger les polices à votre choix, à l'intérieur d'un même texte, en n'étant limité que par votre RAM, et par vos jeux de fontes
Chaque police possède ses propres hauteur et largeur, un peu comme si vous changiez la boule d'une machine à écrire à boule Vous pouvez les mélanger dans le texte, *a priori* sans limitations Quelques caractères spéciaux, mathématiques, grecs, et autres, sont mêmes définis dans une bibliothèque spéciale. Il existe d'ores et déjà sur le marché des programmes permettant de définir ses propres polices de caractères, et ce de façon totalement conforme aux normes de Digital Research. Si ces normes sont respectées, le driver d'imprimante fourni par Atari prendra immédiatement en compte votre nouveau jeu de caractères, qui sera alors imprimé sans difficultés par la SLM804 (mathématique, statistique, etc.).

## JEUX DE REGLES PUISSANTS

Les règles permettent de définir des formats afin d'obtenir un modèle de feuille conforme aux sorties que vous désirez *Evolution* fonctionnant également sur des imprimantes à chariot large, vous pouvez, le cas échéant, définir une page tout en largeur, mais elle ne conviendra plus à votre SLM 804, qui ne fonctionne qu'avec de l'A4
Les règles horizontales et verticales servent donc de repère. Vous pouvez choisir l'option visible ou invisible, la première option aidant à mieux paginer votre texte. Le logiciel calculera lui-même les sauts de page, à la demande
Vous pouvez choisir de faire coïncider les pages-écran avec votre feuille, ou de les garder indépendantes. Une page écran mesure au maximum 21 lignes, si vous choisissez une fenêtre pleine page. Votre feuille, généralement A4, peut cependant correspondre à un autre format, puisque le bac reçoit les formats jusqu'au 21,6x35,5. Le saut de page imprimante apparaîtra donc à votre demande Il sera matérialisé par un trait horizontal pointillé, tandis que les sauts de page forcés que vous pourriez demander seront, quant à eux, représentés par des tirets. Cela permet d'éviter par exemple qu'un inter-titre ne débute en dernière ligne d'une page .

## QUATRE TAILLES DE POLICES

Dans le cas d'un changement de police, un caractère peut dépasser la taille d'une unité de la règle, ce qui est tout à fait normal puisque les polices "normal", "suisse", "Dutch" , et "Typewriter" sont différenciées sur ce point, et que vous disposez en outre de quatre tailles pour chacune, de petit à très grand. Toujours pour des raisons de normes, et indépendamment des programmes qui seront utilisés, il sera dans certains cas difficile d'utiliser l'expo

CAISSA INFORMATIQUE
TEL: 45-28-44-25
62bis AV. du Gal. DE GAULLE
93110 ROSNY SOUS BOIS
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI INCLUS

DISQUETTES 3"1/2 DF. DD. = 9.50
DISQUETTES 5"1/4 DF. DD. = 5.00

BOUTIQUE COUBRON
TEL: 43-32-07-02
5-7 Rue de la Dhuys
93170 COUBRON
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10h,12h 14h,19h30

TOUTE LA GAMME ATARI ST MEGA ST LASER
DEMONSTRATION PERMANENTE DES UTILITAIRES ET DES JEUX ! ! !
quelques exemples de nos tarifs

| UTILITAIRES | | JEUX | |
|---|---|---|---|
| DEGAS ELITE | 350.00 | Defender of the crown | 280.00 |
| STAD | 790.00 | Phantasie III | 280.00 |
| FIRST WORD + | 810.00 | Blueberry | 245.00 |
| BECKER TEXTE | 700.00 | Impact | 150.00 |
| GFA BASIC | 450.00 | Mach 3 | 210.00 |
| PC DITTO | 800.00 | Barbarian | 210.00 |
| SIGNUM | ..... | Asterix | 245.00 |
| OMIKRON BASIC | 545.00 | Cracked | ..... |
| etc..... | | etc..... | |

Pour le materiel:
REGLEMENT POSSIBLE
EN 3 ECHEANCES

Pour tout achat d'un
Mega ST Laser
cadeau de First Word +

Imprimantes matricielles
BROTHER et AMSTRAD

DES PERIPHERIQUES
DIGITALISEUR SON exemple ST REPLAY 650.00
EXTENSION MEMOIRES 512 K 690.00
BIENTOT LOCATION DANS NOS LOCAUX
TEMPS MACHINE DE MEGA ST LASER
AUSSI LA GAMME DES PRODUITS AMSTRAD du CPC au PC1640 Reseau.

**Exemple de photo d'écran :**

sur l'imprimante laser ....

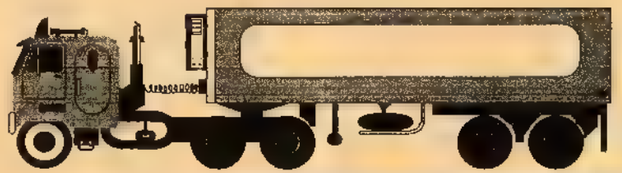
Ceci est un exemple en "Normal", **gras** **souligné**

Ceci est un exemple en "Suisse", **gras** **souligné**

Ceci est un exemple en "Dutch", **gras** **souligné**

Ceci est un exemple en "Typewriter", **gras** **souligné**

Avec dessin :



*Exemple de photo d'écran : sur l'imprimante laser...*

Bureau Textes Options Polices Format Utilitaires Aides L:9 C:15

C:\EVLUTION\TEXTES\EVOLFIR4.TXT Page:5

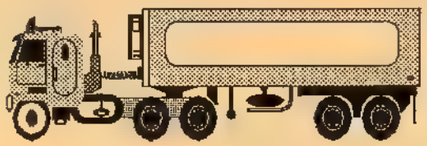
Ceci est un exemple en "Normal", **gras** **souligné**

Ceci est un exemple en "Suisse", gras souligné

Ceci est un exemple en "Dutch", **gras** souligné

Ceci est un exemple en "Typewriter", **gras** **souligné**

Avec dessin :



*et maintenant, en simple copie d'écran...*

sant Celu -ci risque d'être situé au dessus, et de déborder sur la ligne supérieure (se séparant en deux si l'on modifie le texte), ou d'être situé trop bas, et de devenir peu lisible Cela mis à part, on pourra panacher ses textes autant qu'on le désire, et obtenir des résultats très agréables à l'oeil.

## DES CLICHES D'ECRAN

Evolution fournit un utilitaire intéressant qui permet, en cliquant sur la souris, de réaliser une photo de tout ou partie d'un écran De cette façon, on peut non seulement réaliser plus facilement des modes d'emploi d'un programme, en sélectionnant des extraits d'un exemple, mais encore cadrer plus la partie intéressante Cet utilitaire, baptisé "cliché", apparaît dans l'option bureau, dès lors qu'*Evolution* est installé. C'est grâce à lui que nous avons réalisé l'exemple que nous vous présentons

"Cliché" permet également de récupérer les dessins *Degas* et *Néochrome*. De cette façon, il est possible d'intégrer des dessins créés avec d'autres logiciels, à l'intérieur d'*Evolution*. Cependant, dans la mesure où quelques programmes, tels qu'*Easy Draw*, ne respectent pas totalement la norme GEM, ils occasionneront certains problèmes lors de leur positionnement

"Cliché" est indépendant de *Evolution*, bien que créé par l'équipe de Pram-Loriciels En conséquence, ses applications pourront être utilisées de façon totalement indépendante, à la convenance de l'utilisateur, et d'autant plus facilement qu'un mode d'emploi ultra-simple est intégré

## UNE IMAGE ULTRA-RAPIDE

Parmi les programmes que nous avons testés, *Evolution* est incontestablement le plus rapide à préparer son image d'impression, avant de l'envoyer vers la laser. Cette étape peut être réalisée indépendamment de la présence du driver d'imprimante et de sa liaison avec le programme, puisqu'en l'absence d'imprimante, les programmes se contentent de réaliser un retour écran. Il suffit seulement d'une vingtaine de secondes à *Evolution* pour préparer un document, contre trois à quatre minutes à la plupart de ses concurrents.

On peut le vérifier d'une autre façon, en branchant sur l'Atari une imprimante laser d'une autre marque. *Evolution* reste le plus rapide. On voit d'ores et déjà apparaître sur le marché des polices complémentaires, assez variées, et comprenant jusqu'au gothique Des logiciels de lissage sont disponibles en Shareware (voir *1ST* n°2, page 21), pour une somme de 50 francs (merci François Marchal, 37, rue Saint Sébastien, 75011 Paris !). Les versions n°2 de logiciels tels que *Publishing Partner*, ou de *Fleet Street* devraient sortir incessamment. La qualité de ce qui sera réalisé avec cette SLM 804 ne dépendra plus maintenant que des softs, et grâce à eux, on peut considérer cette imprimante laser comme au moins égale à ses consoeurs d'un prix double ou triple

***Jacques de Schryver***




# CONTACT'EURE

B.P. 937 - 27009 EVREUX Cédex
TÉL :.32.28.91.39

520 ST **ATARI** 1040

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| 1ST WORD PLUS | 893 F |
| 4 OP DE LUXE FBDI | 615 F |
| A.P.I. | 1 290 F |
| ADVANCED ART STUDIO | 186 F |
| AEGIS ANIMATOR | 527 F |
| ALTERNATIVE | 186 F |
| ART DIRECTOR | 456 F |
| ART SCRIBE | 212 F |
| ATACOMPTE | 117 F |
| ATAFAX | 121 F |
| ATARI REAL TIME CLOCK | 340 F |
| BACK PACK | 501 F |
| BBS | 225 F |
| BECKER TEXT | 544 F |
| C.O..R | 223 F |
| CAD3D | 347 F |
| CALCOMAT | 315 F |
| CALCOMAT PLUS | 590 F |
| CALENDAR | 146 F |
| CAMBRIDGE LISP | 1 280 F |
| COMPILATEUR G.F.A BASIC | 238 F |
| COMPTA MEMSOFT | 1 351 F |
| CORNERMAN | 225 F |
| CREATOR C LAB | 2 269 F |
| CZ ANDROID | 781 F |
| DATAMAT | 315 F |
| DB CALC | 419 F |
| DBMAN | 1 003 F |
| DEGAS ELITE | 467 F |
| DEVELOPPER GFA | 261 F |
| DEVPAC | 447 F |
| DFT | 225 F |
| DRT COPYIST PARTITION AT | 1 752 F |
| DRT EDIT LAB MATRIX 6 | 943 F |
| DX HEADER | 819 F |
| EASY CALC | 428 F |
| EASY DRAW | 507 F |
| EASY RECORD | 148 F |
| ECPL | 853 F |
| EMULATOR PC DITTO | 758 F |
| EVOLUTION COMPLET | 1 662 F |
| EVOLUTION SUNSET | 676 F |
| EXPERT 250 | 1 029 F |
| EZ TRACK | 781 F |
| FACTURATION | 1 351 F |
| FILM DIRECTOR | 473 F |
| FLASH | 270 F |
| FLIP SIDE | 149 F |
| FRACTAL GEN | 177 F |
| GCC PSE 900 | 1 777 F |
| GFA BASIC | 369 F |
| GFA DRAFT | 715 F |
| GFA VECTOR | 282 F |
| GRAPHIC TOOLBOX | 597 F |
| GST | 537 F |
| GST EDITOR | 268 F |
| HABA COM | 279 F |
| HABA DEX | 310 F |
| HABA HARDRIVE | 2825 F |
| HABA VIEW | 474 F |
| HABA WRITER II | 553 F |
| HABA WRITER I | 813 F |
| H.PPO ART | 225 F |
| H.PPO COMPUTER ALMANA | 199 F |
| H.PPO CONCEPT | 497 F |
| HIPPO DISK UTILITIES | 210 F |
| HIPPO EPROM BURNER | 1 366 F |
| HIPPO PIXEL | 166 F |
| HIPPO RAM DISK | 148 F |
| HIPPO ST SOUND DIGITIZER | 1 149 F |
| HIPPO VISION VIDEO | 1 737 F |
| HIPPO WORLD | 225 F |
| INTRODUCTION TO ST LOGO | 148 F |
| K GRAPH | 391 F |
| K GRAPH | 255 F |
| K MINSTREL | 245 F |
| K RAM | 245 F |
| K RESSOURCE | 306 F |
| K SPREAD II | 527 F |
| K SPREAD | 331 F |
| K SWITCH | 229 F |
| KSC MIDI SEQUENCER | 1 706 F |
| KISSED | 225 F |
| LANDS | 199 F |
| LATTICE C | 999 F |
| LIND COMPILER | 426 F |
| M DISC | 118 F |
| MAC EMULATOR + ROM | 1 511 F |
| MAC EMULATOR | 1 508 F |
| MACRO ASSEMBLEUR | 492 F |
| MAKE UTILITY | 375 F |
| MC BASE 1040 MEMSOFT | 1 421 F |
| MCC PASCAL | 767 F |
| MENU + | 438 F |
| MICRO C SHELL | 336 F |
| MICROTIME CLOCK CARD | 323 F |
| MIGHTY MAIL | 195 F |
| MODULA II | 1 186 F |
| MRS | 536 F |
| MS DOS EMULATOR | 616 F |
| MUSIC STUDIO | 285 F |
| PA NTWORKS | 280 F |
| PAYE MEMSOFT | 1 337 F |
| PLUS PAINT | 282 F |
| PRINT MASTER | 312 F |
| PRO 24 | 2 256 F |
| PRO DIGITISER | 3 330 F |
| PRO FORTRAN | 1 693 F |
| PRO SOUND DESIGNER | 560 F |
| PRO SPRITE | 342 F |
| PROFIMAT | 399 F |
| PUBLISHING PARTNER | 1 051 F |
| PUBLISHING PARTNER (NF) | 1 663 F |
| QUICK MIND | 376 F |
| REAL COLOR OPTION | 511 F |
| REALTIME CLOCK | 469 F |
| REALTIZER | 361 F |
| ROM POUR MAC'EMULATOR | 154 F |
| SHELL | 225 F |
| SOFTSPOOL | 135 F |
| SOUND SAMPLER | 669 F |
| SPRITE CONSTRUCTION | 210 F |
| ST TOOLKIT | 255 F |
| STAR STRUCK | 223 F |
| SUPER BASE | 718 F |
| SUPER CONDUCTEUR | 552 F |
| SUPER DIRECTORY | 279 F |
| TEXTOMAT | 315 F |
| THUNDER | 291 F |
| TRIMBASE | 634 F |
| TUNE UP | 210 F |
| TWIN PACK | 49 F |
| UTILITIES | 308 F |
| V.I.P PROFESSIONAL | 1 704 F |
| VIDEO PRODIGITIZER 87 | 2 321 F |

## JEUX

| | |
|---|---|
| 10 TH FRAME BOWL NG | 165 F |
| 221 B BAKER STREET | 165 F |
| 3D GALAX | 175 F |
| AIRBALL CONSTRUCTION KIT | 143 F |
| AIRBALL | 205 F |
| ALTAIR | 203 F |
| ALTERNATE REALITY | 203 F |
| ANNAL OF ROME | 175 F |
| ARENA | 244 F |
| ARKANOID | 120 F |
| ARTIC FOX | 253 F |
| AUTO DUEL | 212 F |
| BALANCE OF POWER | 249 F |
| BALLYHOO | 289 F |
| BARBARIAN PALACE SOFTWARE | 139 F |
| BARBARIAN (PSYGNOSIS | 199 F |
| BARDO TALE | 347 F |
| BLACK CAULDRON | 248 F |
| BORROWED TIME | 93 F |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION | 205 F |
| BATACCAS | 267 F |
| BRIDGE 4.0 | 200 F |
| BRIDGE 5.0 | 250 F |
| BRIDGE PLAYER 2000 | 175 F |
| CASQUE DES FORGERONS | 169 F |
| CHAMPIONSHIP BASEBALL | 176 F |
| CHESS | 165 F |
| CHESS MASTER 2000 | 302 F |
| COLONIAL CONQUEST | 272 F |
| COLOR SPACE | 185 F |
| CRAFTON ET XUNK | 229 F |
| CRISTAL CASTLE | 201 F |
| DAME SCANNER | 139 F |
| DAMES 3D | 135 F |
| DEADLINE | 198 F |
| DEATHSTRIKE | 143 F |
| DEEP SPACE | 257 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 265 F |
| DONALD DUCK'S PLAYGROUND | 135 F |
| DUNGEON MASTER | 227 F |
| EDEN BLUES | 192 F |
| EREBUS | 159 F |
| EXTRAVAGANZA | 102 F |
| F15 STRIKE EAGLE | 205 F |
| FLIGHT SIMULATOR II COLOR | 391 F |
| GATO | 215 F |
| GAUNTLET | 169 F |
| GOLDEN PATH | 155 F |
| GOLDRUNNER | 98 F |
| GUILD OF THIEVES | 195 F |
| HADES MEBULA | 167 F |
| HARBALL | 253 F |
| HARRIER STRIKE MISSION | 338 F |
| HIPPO JOKES AND QUOTE | 196 F |
| HIPPOBACKGAMMON | 165 F |
| HOLLYWOOD POKER | 143 F |
| IMPACT | 143 F |
| INDIANA JONES | 167 F |
| INTERNATIONAL KARATE | 174 F |
| INTO THE EAGLES NEST | 175 F |
| JEUX DE CARTES + OTHELLO | 200 F |
| JUPITER PROBE | 147 F |
| KARATE KID II | 77 F |
| KARATE MASTER | 114 F |
| KING'S QUEST I | 336 F |
| KING'S QUEST II | 165 F |
| KNIGHT ORC | 145 F |
| LANDS OF HAVOC | 189 F |
| LEADERBOARD | 117 F |
| LEADERBOARD TOURNAMENT | 134 F |
| LIBERATOR | 249 F |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | 197 F |
| LURKING HORROR | 229 F |
| MACADAM BUMPER | 144 F |
| MAJOR MOTION | 175 F |
| MANOIR MORTEVILLE | 170 F |
| MARCHE A L'OMBRE | 186 F |
| MERCENARY | 102 F |
| METRO CROSS | 113 F |
| METROPOLIS 2000 | 195 F |
| MINDSHADOW | 249 F |
| MOON SHUTTLE | 210 F |
| MOONMIST | |

**SEGA**

| | |
|---|---|
| ACTION FIGHTER | 186 F |
| ASTRO WARRIOR | 186 F |
| ALEX KIDD | 143 F |
| BANK PANIC | 186 F |
| BLACK BELT | 186 F |
| CHOPLIFTER | 186 F |
| ENDURO RACER | 143 F |
| F16 FIGHTER | 186 F |
| FANTASIE ZONE | 186 F |
| GANGSTER TOWN | 143 F |
| GHOST BUSTER | 143 F |
| GHOST HOUSE | 186 F |
| GREAT BASEBALL | 186 F |
| GREAT BASKETBALL | 186 F |
| GREAT GOLF | 143 F |
| GREAT VOLEY BALL | 186 F |
| MY HERO | 143 F |
| OUT RUN | 227 F |
| PRO WRESTLING | 186 F |
| QUARTET | 186 F |
| ROCKY | 227 F |
| SECRET COMMAND | 186 F |
| SHOOTING GALLERY | 186 F |
| SPACE HARRIER | 227 F |
| SPY VS SPY | 143 F |
| SUPER TENNIS | 143 F |
| TEDDY BOY | 143 F |
| THE NINJA | 186 F |
| TRANBOT | 143 F |
| WONDER BOY | 186 F |
| WORLD GRAND PRIX | 186 F |
| WORLD SOCCER | 186 F |
| ZILLION | 186 F |

## PROCHAINEMENT

ALINE SYNDROME
FANTASY ZONE
KUNG FU KID
MARKSMAN SHOOTING
MISSILE DEFENSE 3D
S.D.
ZAXXON 3D

## AMIGA

## JEUX

| | |
|---|---|
| 10 TH FRAME BOWL NG | 237 F |
| ADVENTURE CONSTRUCTION | 250 F |
| ALTERNATE REALITY | 237 F |
| ARCHON II | 250 F |
| ARENA | 241 F |
| ARTIC FOX | 238 F |
| AUTO DUEL | 308 F |
| BALANCE OF POWER | 350 F |
| BARBARIAN (PSYGNOSIS) | 207 F |
| BARD TALE | 362 F |
| BLACK CAULDRON | 350 F |
| BORROWED TIME | 165 F |
| BRATACCAS | 300 F |
| CHALLENGER | 90 F |
| CHAMPIONSHIP GOLF | 214 F |
| CHESSMASTER 2000 | 313 F |
| CRUNCHER FACTORY | 90 F |
| DEEP SPACE | 285 F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 286 F |
| DEJA VU | 350 F |
| DEMOLITION | 80 F |
| EARL WEAVER BASEBALL | 561 F |
| FAERY TALE ADVENTURE | 335 F |
| FLIGHT SIMULATOR II | 345 F |
| GATO | 237 F |
| GOLDRUNNER | 229 F |
| GRAND SLAM TENNIS | 359 F |
| GUILD OF THIEVES | 196 F |
| HACKER | 193 F |
| HALLEY PROJECT | 315 F |
| HOLLYWOOD HIJINX | 280 F |
| HOT AND COOL JAZZ | 227 F |
| IMPACT | 143 F |
| KARATE | 175 F |
| KARATE KID II | 203 F |
| KING QUEST III | 328 F |
| KING QUEST | 343 F |
| KING QUEST | 270 F |
| KNIGHT ORC | 155 F |
| LEADERBOARD | 223 F |
| LEADERBOARD TOURNAMENT | 102 F |
| LEISURE SUIT LARRY | 361 F |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | 249 F |
| MARBLE MADNESS | 238 F |
| MINDSHADOW | 193 F |
| MOUSE TRAP | 143 F |
| CORE | 205 F |
| ONE ON ONE | 107 F |
| PHALANX | 90 F |
| PHANTASIE II | 279 F |
| PHANTASIE I | 237 F |
| PLUTOS | 143 F |
| QUINTET | 240 F |
| RACTER | 301 F |
| RETURN TO ATLANTIS | 248 F |
| ROADWAR 2000 | 270 F |
| ROGUE | 253 F |
| S.D.I. | 301 F |
| SARGON III | 297 F |
| SCENERY DISK 7 FL NS SC | 189 F |
| SEVEN CITIES OF GOLD | 238 F |
| SHANGAI | 193 F |
| SILENT SERVICE | 219 F |
| SINBAD | 330 F |

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| AEGIS ANIMATOR W/IMAGES | 942 F |
| AEGIS DRAW PLUS | 1 622 F |
| AEGIS DRAW | 677 F |
| AEGIS IMAGE | 237 F |
| AMIGA PASCAL | 586 F |
| ANALYSE | 805 F |
| ART GALLERY | 210 F |
| ART GALLERY | 210 F |
| ART PACK I | 237 F |
| AZTEC MANX C COMMERCIAL | 3 499 F |
| CAMBRIDGE LISP | 984 F |
| DBMAN | 629 F |
| DELUXE MIDI | 461 F |
| DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET | 713 F |
| DELUXE MUSIC CONSTRUCTION 2.0 | 802 F |
| DELUXE PAINT II | 943 F |
| DELUXE PAINT I | 548 F |
| DELUXE VIDEO 1.2 | 923 F |
| DIGIVIEW II | 2 094 F |
| DIGIVIEW I | 2 540 F |
| GENDER CHANGER | 280 F |
| GENLOCK | 9 619 F |
| MAGIS | 730 F |
| IMPACT | 1 055 F |
| IMPRINT INTERFACES | 7 419 F |
| INST MUSIC ROCK & ROLL | 232 F |
| INSTANT MUSIC | 280 F |
| K SEKA | 710 F |
| LATTICE C | 1 137 F |
| LATTICE C + LATTICE TEXT UP | 1 137 F |
| LOGISTIX | 1 051 F |
| MACRO ASSEMBLEUR | 597 F |
| MAXIPLAN | 1 062 F |
| MCC PASCAL | 767 F |
| MODULA II | 947 F |
| MUSIC STUDIO | 280 F |
| NEW TECHNOLOGY COLORING B | 137 F |
| PAGE FLIPPER | 380 F |
| PAGE SETTER | 1 051 F |
| POLAROID PALETTE | 16 648 F |
| PRINT MASTER PLUS | 350 F |

## PROCHAINEMENT

ALSTAIR II (TRAJMA)
ASTERIX CHEZ RAHAZADE
BARBARIAN II
BLUE BERRY
CAPITAIN AMERICA
CRAFTON ET XUNK
FER ET FLAMME
GABRIELLE
GAUNTLET II
GUNSHIP
HEAD OVER HEELS
HURLEMENT
IMPOSSIBLE MISSION II
L'OEIL DE BET
LA MARQUE JAUNE
MASK
MASQUE +
NECROMANCIEN
OUT RUN
PEGASUS
SENTINEL
SLAP FIGHT
SOLOMON'S KEY
THE NINJA
TOP GUN
TRIVIAL PURSUIT
TUER N'EST PAS JOUER
ZOMBI

| | |
|---|---|
| MOUSE TRAP | 130 F |
| MUDPIES | 148 F |
| MINE PRINCES IN AMBER | 384 F |
| NINJA | 98 F |
| OGRE | 206 F |
| OUT CAST | 124 F |
| PASSAGER DU VENT I | 271 F |
| PAWN | 165 F |
| PHANTASIE III | 266 F |
| PHANTASIE II | 226 F |
| PHANTASIE I | 226 F |
| PINBALL FACTORY | 148 F |
| PINBALL WIZARD | 235 F |
| PIRATES OF THE BARBRY CO | 128 F |
| PLANET FALL | 198 F |
| PLUTOS | 130 F |
| PROHIBITION | 223 F |
| PRONOSTIC | 203 F |
| Q BALL | 187 F |
| RED ALERT | 176 F |
| RINGS OF ZILFIN | 279 F |
| ROAD RUNNER | 179 F |
| ROADWAR 2000 | 203 F |
| ROGUE | 222 F |
| S.D | 257 F |
| SCENERY DISK 7 FL NS SC | 186 F |
| SEASTALKER | 141 F |
| SENTINEL | 158 F |
| SHANGAI | 193 F |
| SILENT SERVICE | 220 F |
| SKYFOX | 250 F |
| SPACE QUEST | 335 F |
| SPACE STATION | 175 F |
| SPHYNX | 193 F |
| SPIDERMAN | 167 F |
| ST KARATE | 214 F |
| ST PROTECTOR | 150 F |
| STAR RAIDERS | 195 F |
| STARGLIDER | 173 F |
| STRIKE FORCE HARRIER | 155 F |
| STRIP POKER | 160 F |
| SUBBATTLE | 18 F |
| SUNDOG | 236 F |
| SUPER CYCLE | 200 F |
| SUPER HUEY | 186 F |
| SUPER TENNIS | 154 F |
| SWORD OF KADASH | 255 F |
| T.M.T | 170 F |
| TAI PAN | 158 F |
| TASS TIMES | 350 F |
| TERROR PODS | 199 F |
| THAI BOXING | 117 F |
| THYPHOON | 155 F |
| TIME BANDITS | 271 F |
| TONIC TILE | 59 F |
| TRACKER | 185 F |
| TRAILBLAZER | 181 F |
| TURBO GT | 152 F |
| ULTIMA III | 212 F |
| VEGAS CRAPS COLOR OU NONO | 188 F |
| VEGAS GAMBLER COLOR OU NONO | 242 F |
| WINTER GAMES | 178 F |
| WISHBRINGER | 295 F |
| WORLD GAMES | 176 F |
| XEVIOUS | 176 F |
| ZORK I | 229 F |
| ZORK II | 229 F |
| ZORK III | 196 F |

## ACCESSOIRES

BOÎTIERS DE RANGEMENT

| | |
|---|---|
| DATA CASE SERRURE 40 | 88 F |
| DATA CASE SERRURE 80 | 150 F |
| DISQUETTES VIERGES PRECISION | |
| DISQUETTES 3 1/2 SF DD | 14 F |
| DISQUETTES 3 1/2 DF DD | 17 F |
| KIT NET | |
| KIT NET HP DATA 3 1/2 | 201 F |
| LUNETTES FILTRANTES | |
| HORUS | 204 F |
| PLUTON | 177 F |
| SATRUN | 177 F |
| MANETTES DE JEUX | |
| AMSTRAD JY | 136 F |
| COMPETITION PRO JOYSTICK | 121 F |
| ELITE AUTOFIRE | 186 F |
| ELITE STANDARD | 115 F |
| JOYSTICK II TURBO | 117 F |
| JOYSTICK CONTROLLER | 46 F |
| KONIX SPEED KING | 115 F |
| MOONRAKER I | 46 F |
| MOONRAKER 2 | 92 F |
| PRO ACE | 92 F |
| PROFESSIONAL AUTOFIRE | 185 F |
| PROFESSIONAL STANDARD | 139 F |
| QUICK SHOT | 53 F |
| QUICK SHOT II + | 94 F |
| QUICK SHOT 7 | 95 F |
| QUICK SHOT 9 | 169 F |
| SUK STIK | 62 F |
| SUPER PRO | 100 F |
| TAC 1 + | 137 F |
| TAC 3 | 111 F |
| TAC 5 | 116 F |
| THE BOSS | 151 F |
| TAPIS SOURIS | |
| TAPIS SOURIS SERIGRAPHIE | 91 F |

## EDUCATIFS

| | |
|---|---|
| AU NOM DE L'HERMITE 5* | 195 F |
| BALADE OUTRE RH N 6*-5* | 248 F |
| BIG BEN 6*-5* | 246 F |
| CREER JOUER AV MATHS | 160 F |
| DECOUVERTE DE LA VIE 6*-5* | 195 F |
| ENIGME A MADRID 4*-3* | 248 F |
| ENIGME A MUNICH 4*-3* | 248 F |
| ENIGME A OXFORD 4*-3* | 248 F |
| FONCTIONS NUMERIQUES | 193 F |
| GEOMETRIE | 193 F |
| MATHS 6* | 193 F |
| MATHS 5*-4* | 193 F |
| MATHS 3* | 193 F |
| OBJECTIF EUROPE 4*-3* | 195 F |
| OBJECTIF FRANCE 4*-3* | 195 F |
| OBJECTIF MONDE 6* | 195 F |
| TRACEUR | 203 F |
| VISA POUR HYDE PARK 6* | 222 F |

A renvoyer à CONTACT EURE B.P 937 27009 EVREUX Cedex
Remplir en caractères d'imprimerie ce bon de commande

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| dans tous les cas Participation aux frais de port et d'emballage | + 20 F |
| ☐ Contre-remboursement | + 20 F |
| ☐ Carte Bleue | TOTAL |
| ☐ Mandat carte bleue | |
| ☐ Chèque VALIDITE / Signature | |

Mon appareil est un Ordinateur ☐ Atari ☐ Amiga
une Console de jeu ☐ NINTENDO ☐ SEGA

Veuillez me prévenir au Tél. n°
Lorsque vous disposerez de ces titres de la rubrique Prochainement :
Titre :
Titre

NOM Prénom :
ADRESSE :
Téléphone :
CODE POSTAL VILLE :

1 ST 4

# LE BLITTER DE A à Z

**Qui aurait pu imaginer que l'arrivée du blitter d'Atari donne jour à une merveilleuse histoire d'amour entre Fantomiasme et Lady Belle Tamme ? C'est l'ésotérisme du texte de la notice qui en a été la cause. La Belle Lady s'est fait un plaisir de l'expliquer à Fantomiasme. Alors, profitez-en ! Lisez son récit et faites ainsi partie des heureux initiés.**

Vous ne pouvez pas imaginer quel fut mon trouble de voir débouler Fantomiasme dans mon boudoir au milieu de la nuit
Très chère, me dit-il de sa voix éraillée, peut-être comprendrez-vous ce qu'Atari a mis dans la notice de son blitter Quant à moi, je me demande si ceux qui l'ont rédigée savaient de quoi ils parlaient
Je me penchai sur le texte qu'il me présentait Il est vrai que ce dernier tenait plus d'un code secret que d'une documentation technique
Je ne sais pas, lui répond s-je après lecture, Je n'ai pas réussi à percer leur code
— Essayez encore, me supplia-t-il Il me le faut absolument pour résoudre le fameux mystere de la chambre ouverte

Je pris ma tête entre mes mains J'y rajoutais les pieds car elles n'y suffisaient pas, et je me lançais dans l'une des plus formidables séances de *brainstorming* que la terre ait connu. Après chaque lecture successive, j'imaginais des possibilités nouvelles Finalement, au bout de la quatrième je finis par voir le bout du tunnel
Fantomiasme s'était assoupi pendant que je réfléchissais
J'ai trouvé, le réveillai-je
Il souleva ses deux paupières l'une après l'autre, s'offrit le café que je ne lui avais pas proposé, et se prépara à écouter mon récit
Contrairement à ce que vous pourriez croire, un blitter n'est pas une machine à découper du jambon. Il s'agit d'un composant spécifique à l'Atari ST, qui effectue des transferts de blocs de bits entre une zone mémoire émettrice, et une zone destinataire, ainsi que des opérations logiques
Lorsque les zones concernées correspondent à la mémoire de l'écran, cela revient a déplacer très rapidement des images rectangulaires





Devant l'évidente admiration qui s'affichait dans le regard de Fantomiasme, je me décidais à continuer
Vous pouvez même prendre en compte une matrice de demi-teinte pour constituer un fond de quadrillage Une chose cependant n'est pas facile à comprendre: l'émetteur est délimité par des frontières de mots, et non des frontières de bits
— Mais alors, comment fait-on pour transférer une zone de l'écran bit par bit?
On se sert de deux opérateurs l'oblique, et le masque de fin Le masque de fin se décompose en trois Un masque pour le premier mot de chaque ligne, un autre pour le dernier mot, et le dernier est destiné à ceux du milieu. Lorsqu'un bit du masque est postionné à un, le bit correspondant du mot destinataire est transformé par celui de l'émetteur, il est inchangé dans le cas contraire
— Je n'ai rien compris dit Fantomiasme
Cela ne m'étonne pas, stupide Voyons ce que cela donne sur un exemple: en mode monochrome, l'écran du ST a une définition de 640 points horizontaux par 400 points verticaux. Chacun d'entre eux étant codé sur un bit de la mémoire écran. Comme cette dernière est organisée en mots de 16 bits, chaque ligne occupe 40 mots consécutifs, et chaque ligne est adjacente de la précédente. Copier une zone de l'écran revient donc à copier une zone de la mémoire dans une autre (figure 1)
Si l'on prend comme repère zéro le mot contenant le premier point en haut à gauche de l'écran, un point de coordonnées horizontales 50 et de coordonnées verticales 10 (dixième ligne) sera le 581 0ième (9 lignes de 640 points + 49 points sur la dixième ligne le précédant) Il sera contenu dans le 364ième mot (5810 = (363 mots * 16 bits) + 2 bits)
Un segment de 60 points consécutifs commençant au point ci-dessus s'étendra donc entre les points 5810 et 5870 de mon écran, c'est-à-dire entre le deuxième bit du 364ieme mot, et le 14ième bit du 367ieme mot Ouf!
Nous désirons copier ce segment de telle manière que le premier point du segment destinataire commence par exemple en ligne 15, colonne 50, c'est-à-dire sur le deuxième bit du 564ième mot
Une fois les coordonnées de départ et d'arrivée calculées, il ne reste plus qu'à lire le premier mot du destinataire (le 564ème), lui substituer les bits concernés (du deuxième au seizième) par ceux du premier mot de l'émetteur (le 364ième), lire le mot suivant du destinataire, lui substituer les bits concernés — tous dans ce cas par ceux de l'émetteur, et ainsi de suite jusqu au dernier
Dans notre exemple, la lecture préalable du premier et du dernier mot du destinataire est indispensa-

*Fig.1*

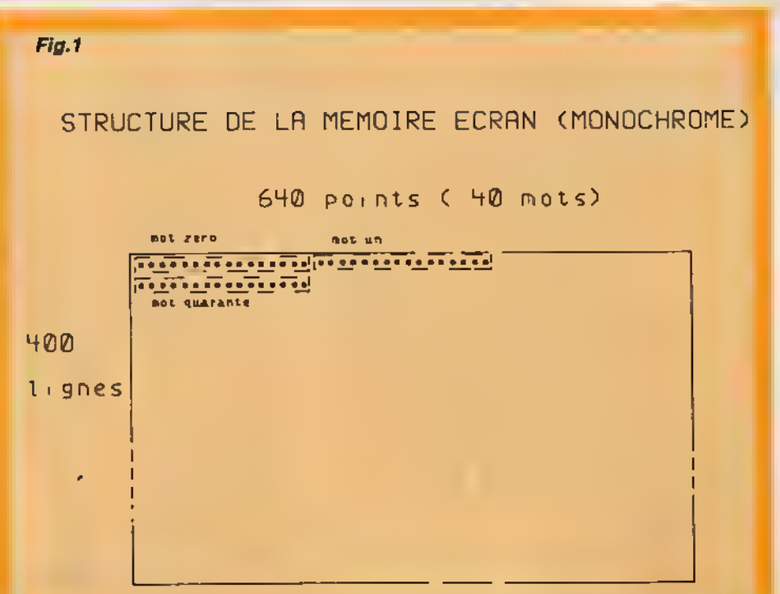
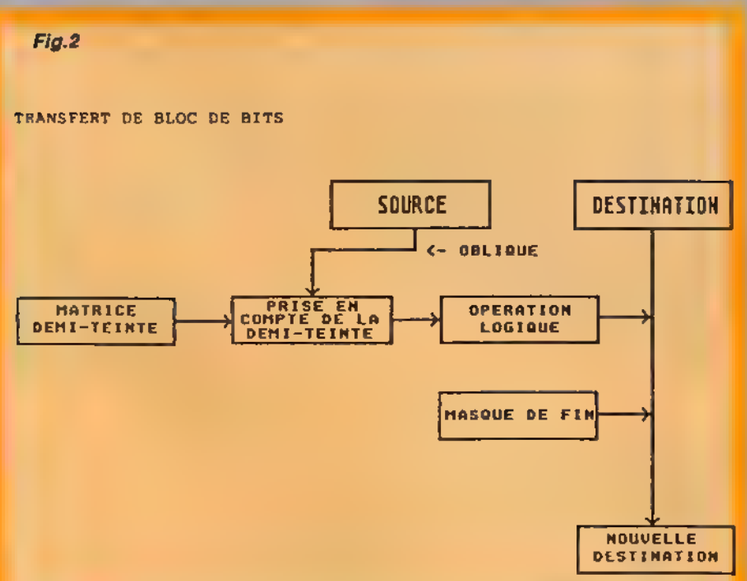



*Fig.2*



ble, car certains de leurs bits doivent rester inchangés. En revanche, on aurait pu se passer de la relecture des mots intermédaires, mais ce n'est pas toujours le cas
Fantomiasme se fit alors interrogatif, tout cela est très bien me dit-il mais tu as choisi un exemple où le premier bit de l'émetteur et celui du destinataire se trouvent en même position de leurs mots respectifs (le deuxième) Comment fait-on lorsqu'ils divergent?
C'est enfantin cher monsieur On se sert du registre justement appelé OBLIQUE par madame Atari Il effectue un décalage de la source sur un maximum de 16 bits, et permet de la sorte au destinataire de recommencer la copie sur n'importe quel autre bit.
— Et l'on procède toujours de la même manière?
Cela dépend du recouvrement ou non entre la mémoire de réception et la mémoire d'origine. S'il n'y a pas de recouvrement, il nous suffit de commencer à recopier à partir de l'extrémité supérieure gauche de notre rectangle —dans l'exemple ci-dessus, nous nous étions limités à un segment S'il y a recouvrement, et seulement si l'adresse de source est inférieure à l'adresse de destination, il sera nécessaire de commencer la recopie à partir du coin inférieur droit de la source, et en remontant vers son coin supérieur gauche les registres d'incrément vertical et horizontal sont signés et le permettent

## ET POUR LA COULEUR VOTRE HONNEUR?

Vous savez que la couleur est codée par plans dans l'Atari ST Chaque plan redéfinit les mêmes points de l'écran mais dans un codage de couleur différent (cf La Bible de l'Atari ST). En moyenne résolution, chaque plan s'alterne un mot sur deux (un mot sur quatre en basse résolution). Le plus simple consiste à effectuer la recopie plan par plan, en jouant sur les registres d'incrément horizontal et vertical
Le transfert s'effectue alors suivant le synoptique indiqué (figure 2).

## QUID DES OPERATIONS LOGIQUES?

Elles servent à définir la manière dont la source, la destination, et le masque de demi-teinte seront combinés dans la destination.

## ET COMMENT DEMARRE-T-ON LE BLITTER?

Il suffit d'initialiser les registres ci-dessous, de positionner le bit OCCUPATION DU BUS à 1, et d'attendre que le blitter le remette à zéro. La fonction XBIOS numéro 64 (décimal) en effectue aussi la configuration pour l'utilisation par GEM, et indique en retour si le Blitter est bien en place

```
int xbios(numfonc,a)
int numfonc;/* doit être 64 */
int a;/* 0 transfert par logiciel */
      /* 1 transfert par BLITTER */
```

La fonction retourne un mot dont le bit 0 indique l'état antérieur (0 transfert par logiciel, 1 transfert par BLITTER), et dont le bit 1 renvoie 0 si aucun blitter n'est implanté, et 1 dans le cas contraire

## Y ONT-CE LA TOUTES LES PRECAUTIONS A PRENDRE?

Non, bien sûr D'abord, les registres ne sont accessibles qu'en mode superviseur Ensuite, il ne faut pas

*Fig.3*

CARTE DES REGISTRES

```
FF8A00  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  MEMOIRE DEMI-TEINTE
FF8A02  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|
FF8A04  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|
  ..    :   ..   : :   ..   :
FF8A1E  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|
FF8A20  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|  INCREMENT HORIZONTAL SOURCE
FF8A22  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|  INCREMENT VERTICAL SOURCE
FF8A24  |--------| |XXXXXXXX|  ADRESSE BLOC SOURCE
FF8A26  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|
FF8A28  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  MASQUE FINAL 1
FF8A2A  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  MASQUE FINAL 2
FF8A2C  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  MASQUE FINAL 3
FF8A2E  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|  INCREMENT HORIZ. DESTINATION
FF8A30  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|  INCREMENT VERT. DESTINATION
FF8A32  |--------| |XXXXXXXX|  ADRESSE BLOC DESTINATION
FF8A34  |XXXXXXXX| |XXXXXXX-|
FF8A36  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  TAILLE HORIZONTALE
FF8A38  |XXXXXXXX| |XXXXXXXX|  TAILLE VERTICALE

FF8A3A  |------XX|             OPERATION DEMI-TEINTE
FF8A3B  |----XXXX|             OPERATION LOGIQUE

FF8A3C  |XXX-XXXX|
          ||| ||||
          |||  ---------------- NUMERO DE LIGNE
          ||  ----------------- DEBORDEMENT
          |  ------------------ PARTAGE DU BUS
           ------------------- OCCUPATION DU BUS


FF8A3D  |XX--XXXX|
          ||  ||||
          ||  ---------------- OBLIQUE
          | ----------------- NFSR
           ------------------ FXSR
```




# COCO NUT

*IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

**TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H**

**COCONUT RÉPUBLIQUE**
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55 63 00
**Métro Oberkampf**

**COCONUT ÉTOILE**
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
**Métro Argentine**

**COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE 30, RUE DE CHARONNE 75011 PARIS TÉL. : 47.00.13.50 (PRIX SPÉCIAUX)**

## COCONUT C'EST AUSSI LA HIFI, L'AUDIO ET LA VIDÉO
Exemple : PLATINE LASER COMPACT-DISC = **990 F. T.T.C.**

## ATARI STF

**520 STF ..... 2990 F**
512 K RAM
Rom intégrée
Lecteur Disk 500 K intégré
Cable péritel
Souris
Azerty **+ LOGICIELS**

ATARI 1040 + Ecran Monochrome

**DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE**

| | |
|---|---|
| 10 DISQ. 3,5" SF/DD | 99 |
| 10 DISQ. 3,5" DF/DD | 120 |
| BOITE RANGEMENT 40 DISQ. | 100 |
| BOITE RANGEMENT 150 DISQ. | 150 |

**JOYSTICKS**

| | |
|---|---|
| CAPTAIN GRANT | 59 |
| SPEEDKING KONIX | 119 |
| SWITCH JOY | 99 |
| PROFESSIONAL | 139 |
| 3 WAY WICO | 320 |

**MATERIEL ATARI ST**

| | |
|---|---|
| **U.C. :** | |
| 520 STF | 2990 |
| 520 STF + MONITEUR MONO | 4490 |
| 520 STF + COULEUR SC1224 | 5490 |
| 520 STF + COULEUR 8801 | 4990 |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | 5990 |
| 1040 STF + COULEUR 8801 | 6990 |
| 1040 STF + COULEUR SC1224 | 7490 |
| 1040 STF + COULEUR 8832 | 7990 |
| MEGA ST2 MONOCHROME | 9460 HT |
| MEGA ST4 MONOCHROME | 12460 HT |
| **MONITEURS ATARI :** | |
| MONOCHROME SM125 | 1590 |
| COULEUR SC1224 | 2590 |
| COULEUR SC 1425 | 2590 |
| **MONITEURS COULEUR PHILIPS :** | |
| 8801 | 2490 |
| 8832 (COULEUR/MONO/TTL) | 3490 |
| **IMPRIMANTES :** | |
| ATARI SMM804 | 1990 |
| STAR NL10 + INTERFACE ST | 2890 |
| STAR NL10 + INTERFACE C64 | 2890 |
| STAR NL10 + INTERFACE IBM | 3450 |
| STAR NB 24/ 0 | 7990 |
| INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 | 800 |
| CABLE IMPRIMANTE | 190 |
| RUBAN ENCREUR SMM804 | 79 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |
| **LECTEURS DISQUE :** | |
| DISQUE DUR 20 MEGA | 4490 |
| DISQUE SUPP 1 MEGA | 1990 |

**COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.**

**PRIX ETUDIANTS.**
POUR L'EXPEDITION DE MACHINES
FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF

ENVOI PAR SERNAM

## LOGICIELS

**ATARI 520 / 1040 STF**

| | |
|---|---|
| ADDICTA BALL | 169 |
| AMAZON | 249 |
| ANNAL OF ROME | 195 |
| AIRBALL | 249 |
| ARKANOID | 145 |
| ACTARI | 275 |
| ARTICFOX | 310 |
| AUTODUEL | 290 |
| ALTERNATE REALITY | 290 |
| BUBBLE GHOST | 185 |
| BARD'S TALES | 290 |
| BARBARIAN (PSYNOSIS) | 199 |
| BARBARIAN (PALACE SOFT.) | 169 |
| BOULDERDASH CONST SET | 190 |
| BOB WINNER | 190 |
| BALANCE OF POWER | 295 |
| CHOPPER X | 160 |
| COLONIAL CONQUEST | 390 |
| CHESSMASTER 2000 | 350 |
| CRISTAL CASTLE | 190 |
| CHAMPIONSHIP WRESTLING | 240 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 285 |
| DEEP SPACE | 370 |
| FARENHEIT 451 | 249 |
| F15 STRIKE EAGLE | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II | |
| C/MONOCHROME | 430 |
| GAUNTLET | 225 |
| GOLDRUNNER | 225 |
| GOLDEN PATH | 190 |
| GUILD OF THIEVES | 240 |
| GRAND PRIX 500CC | 190 |
| HOLLYWOOD POKER | 180 |
| HARDBALL | 250 |
| HADES NEBULA | 195 |
| INDIANA JONES | 195 |
| JUPITER PROBE | 240 |
| JEWELS OF DARKNESS | 199 |
| KNIGHT ORC | 240 |
| KARATE KID 2 | 240 |
| KING QUEST 2 | 295 |
| KING QUEST 3 | 350 |
| LE CASQUE DES FORGERONS | 240 |
| LA HANSE | 290 |
| LES PASSAGERS DU VENT 2 | 290 |
| LEADER BOARD | 245 |
| MISSING ONE DROID | 140 |
| MACH 3 | 195 |
| MEURTRES EN SERIE | 245 |
| MARBLE MADNESS | 290 |
| MISSION | 195 |
| MARCHE A L'OMBRE | 195 |
| MISSION ELEVATOR | 195 |
| MORTVILLE MANOR | 185 |
| METRO CROSS | 225 |
| MERCENARY COMPENDIUM FR. | 195 |
| NINE PRINCES IN AMBER | 249 |
| OGRE | 290 |
| PHOENIX | 249 |
| PERRY MANSON | 345 |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | 149 |
| PROHIBITION | 245 |
| PHANTASIE | 310 |
| PHANTASIE 2 | 310 |
| PHANTASIE 3 | 310 |
| PAWN | 225 |
| ROAD RUNNER | 210 |
| ROADWAR EUROPA | 249 |
| ROADWAR 2000 | 249 |
| SENTINEL | 195 |
| SAPIENS | 195 |
| S.D.I. | 288 |
| STRIKE FORCE HARRIER | 245 |
| SUPER CYCLE | 290 |
| STAR GLIDER | 239 |
| SILENT SERVICE | 239 |
| TERRORPODS | 245 |
| THE LAND OF LOUNGE LIZARD | 445 |
| TRACKER | 195 |
| T.N.T. | 195 |
| TONIC TILE | 245 |
| TAI PAN | 195 |
| TRAILBLAZER | 245 |
| TURBO GT | 180 |
| ULTIMA 3 | 290 |
| WINTER GAMES | 220 |
| WORLD GAMES | 220 |
| XEVIOUS | 245 |
| 10TH FRAME | 245 |
| 3D GALAX | 195 |

**LIBRAIRIE ST**

| | |
|---|---|
| CLEFS POUR ATARI ST TOME 1 | 295 |
| CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 | 285 |
| BIEN DEBUTER SUR ST | 129 |
| DU BASIC AU C | 149 |
| GRAPHISMES EN 3D | 179 |
| LA BIBLE DU ST | 199 |
| LIVRE DU GEM | 179 |
| LIVRE DU LOGO | 149 |
| LIVRE DU GFA BASIC | 199 |
| LIVRE DE L'I.A. | 179 |
| LIVRE DU JECTEUR DE DISQUETTE | 179 |
| MUSIQUE ET MIDI | 149 |
| PEEKS ET POKES | 129 |
| TRUCS ET ASTUCES | 179 |

**ATARI ST UTILITAIRES**

| | |
|---|---|
| ANIMATIC | 290 |
| AEGIS ANIMATOR | 750 |
| ART DIRECTOR | 590 |
| BECKER TEXT | 750 |
| BASIC GFA | 495 |
| CAD 3D | 390 |
| COMPILATEUR GFA | 495 |
| CALCOMAT + TABLEUR FR | 450 |
| CALCOMAT + | 750 |
| DIGI DRUM | 190 |
| DATAMAT ST | 450 |
| DEGAS ELITE | 290 |
| EASY DRAW | 950 |
| FAST BASIC | 1200 |
| FILM DIRECTOR | 490 |
| GFA VECTOR ST | 495 |
| GFA DRAFT | 950 |
| INTERPRETEUR | 430 |
| LATTICE C | 390 |
| MCC PASCAL | 990 |
| MUSIC STUDIO | 250 |
| NEOCHROME | 250 |
| PRO 24 | 2450 |
| PORTFOLIO | 2200 |
| PROFIMAT ST | 495 |
| PRO SOUND DESIGNER | 990 |
| PUBLISHING PARTNER | 1690 |
| PLUS PAINT ST | 395 |
| SOLUTION | 2400 |
| SPRITE CONSTRUCTION SET | 249 |
| ST REPLAY | 550 |
| SUPERBASE ST | 950 |
| TEXTOMAT | 450 |
| Z TIME | 590 |

## IMPRIMANTE STAR NL 10

— **2** vitesses d'impression
— Listing qualité courrier
— Papier continu ou feuille à feuille
— Choix du type d'impression par touches situées à l'avant de l'imprimante
— Compatibilité **ATARI ST/AMIGA/ COMMODORE/IBM/APPLE**
— Qualité graphique HAUTE RÉSOLUTION
— Matricielle aiguille (9)
— **120** caractères secondes
— Bidirectionnelle
— Buffer 5 Ko

**VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :**
**COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS**

**NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :**
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
**COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris**
NOM
ADRESSE
TÉL.

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Participation au frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer | |

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
**TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.**

avoir recours au Blitter sous interruption sous peine de dégâts imprevisibles. Le Blitter a une preemption sur le bus par rapport au 68000, mais il cède la main au contrôleur de DMA. Le bit de PARTAGE DU BUS sert d'ailleurs à indiquer si le blitter prend la main complètement, ou s'il doit partager son activité avec le microprocesseur tous les 64 cycles machine.

Explique moi en détail tous les registres du blitter.

Comme tu veux mon neveu (figure 3)

## LES REGISTRES DU BLITTER

**MEMOIRE DEMI-TEINTE**
Ces 16 mots (soit 16*16 bits) reflètent le masque de la matrice, chaque mot correspondant à une de ses lignes. La matrice se repete au fur et à mesure du transfert, le mot courant etant pointé par les bits de NUMERO DE LIGNE. Ces mots peuvent être lus mais pas écrits avec des instructions portant sur un octet.

**INCREMENT HORIZONTAL SOURCE**
Ce registre signé de 15 bits (le bit de poids faible est ignoré), indique le decalage horizontal en octets, qui doit être ajouté à l'adresse du premier mot de la ligne de la source à chaque changement de ligne. S'il est positif, le transfert s'effectue de haut en bas, sinon de bas en haut. Les instructions portant sur un opérande d'un octet ne doivent pas être utilisées pour le lire ou pour l'écrire.

**ADRESSE BLOC SOURCE**
Ce registre de 23 bits contient l'adresse courante du bloc source. Seule une adresse paire peut être spécifiée. On peut y acceder par un adressage sur deux mots ou sur un mot long. Il est mis à jour par les pas spécifiés dans les registres d'incrément horizontal source et d'increment vertical source, au fur et à mesure du transfert.

**MASQUE FINAL 1**
**MASQUE FINAL 2**
**MASQUE FINAL 3**
Nous les avons déjà décrits (cf texte ci dessus)

**INCREMENT HORIZONTAL DESTINATION**
Ce registre signé de 15 bits (le bit de poids faible est ignoré) indique le décalage horizontal en octets, qui doit être appliqué au bloc destination après chaque transfert de mot. Si il est positif, le transfert s'effectue de gauche à droite, sinon de droite à gauche. Il n'est pas pris en compte si la taille horizontale est égale à 1. Les instructions portant sur un opérande d'un octet ne doivent pas être utilisées pour le lire ou pour l'écrire.

**INCREMENT VERTICAL DESTINATION**
Ce registre signé de 15 bits (le bit de poids faible est ignoré), indique le decalage vertical en octets, qui doit être ajouté à l'adresse du premier mot de la ligne de la destination à chaque changement de ligne. S'il est positif, le transfert s'effectue de haut en bas, sinon, de bas en haut. Les instructions portant sur un opérande d'un octet ne doivent pas être utilisées pour le lire ou pour l'écrire.

**ADRESSE BLOC DESTINATION**
Ce registre de 23 bits contient l'adresse courante du bloc destination. Seule une adresse paire peut être spécifiée. On peut y acceder par un adressage sur deux mots ou sur un mot long. Il est mis à jour par les pas spécifiés dans les registres d'incrément horizontal destination et d'incrément vertical destination, au fur et à mesure du transfert.

**TAILLE HORIZONTALE**
Registre de 16 bits qui spécifie le nombre maximum de mots contenus dans une ligne de la destination. Le minimum etant 1, et 0 designant 65 536 mots. Ce registre est décrémenté a chaque transfert, et regenéré à chaque changement de ligne. Il ne doit pas être lu ou écrit par des instructions portant sur un octet.

**TAILLE VERTICALE**
Registre de 16 bits qui spécifie le nombre maximum de lignes de la destination. Le minimum étant 1, et 0 designant 65 536 mots. Ce registre est décrémenté a chaque changement de ligne, et rafraichi à la fin du transfert. Il ne doit pas être lu ou écrit par des instructions portant sur un octet.

**OPERATION DEMI-TEINTE**
Deux bits qui codent les etats suivants
00 tous à 1
01 matrice demi-teinte
10 source
11 source et matrice demi-teinte

**OPERATION LOGIQUE**
Quatre bits qui codent les états suivants
0000 tous à zéro
0001 (source) ET (destination)
0010 (source) ET (NON destination)
0011 (NON source) ET (destination)
0100 destination
0101 (source) EOU (destination)
0111 (source) OU (destination)
1000 (NON source) ET (NON destination)
1001 (NON source) EOU (destination)
1010 NON destination
1011 (source) OU (NON destination)
1100 Non source
1101 (NON source) OU (destination)
1110 (NON source) OU (NON destination)
1111 tous à un

**NUMERO DE LIGNE**
Pointeur sur le numero de ligne en cours de la matrice demi-teinte. Le signe de l'INCREMENT VERTICAL DE DESTINATION définit l'évolution du numero de ligne.

**DEBORDEMENT**
Ce bit, lorsqu'il est à 1, provoque l'utilisation des quatre bits de poids faible du registre OBLIQUE comme index de la matrice demi teinte.

**PARTAGE DU BUS**
**OCCUPATION DU BUS**
Cf notre texte ci dessus

**FXSR**
Force une lecture supplementaire de la source. Nécessaire pour initialiser complètement la source à traiter.

**NFSR**
Pas de lecture de la source du dernier mot de chaque ligne lorsque ce bit est à un.

Tu me sauves la vie me dit Fantomiasme en se penchant sur ma bouche charnue. Ainsi commença notre liaison. Elle dura longtemps et nous procura beaucoup de petits ordinateurs.

***Lady Belle Tamme***


**MICRO C**
**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI**
16, RUE DES FOSSÉS - 35000 RENNES
Tél. 99.63.71.11

**ÉDUCATIFS ATARI ST**

**MATHS 6**
(algèbre CM2 6e) ..... **220 F**
**MATHS 54**
(algèbre 5e, 4e) ..... **220 F**
**MATHS 3**
(algèbre 3e) ..... **220 F**
**MATHS 2**
(algèbre seconde) ..... **240 F**
**GÉOMETRIE**
(plane et espace 3e à term.) ..... **220 F**
**FONCTIONS ET COMPLEXES**
(1e term. et sup.) ..... **220 F**
**TRACEUR**
(1e term. et sup.) ..... **240 F**
**FRANÇAIS CM**
(CM1 CM2 6e) ..... **220 F**

Egalement disponibles chez de nombreux revendeurs
Présent au festival de la micro.

**un centre de maintenance**
*(dynamique!...)*
**à votre service**
Agréé ATARI

**MAGASINS!** consultez-nous
pour 10 contrats = 1 contrat gratuit

**NOUVEAU** contrat de maintenance à l'année

| | 520 | 1040 | |
|---|---|---|---|
| STF | 350,00 F | 400,00 F | **PRIX T.T.C.** pièces en sus |
| ST FM | 400,00 F | 450,00 F | |
| ST FC | 450,00 F | 500,00 F | |

EXTENSION MÉMOIRE À 1 Moctets
520 STF : **800 F TTC** 520 ST : **1150 F TTC**
**GRATUITE** pour tout achat supérieur à **7500 F TTC**

**DÉPANNAGE :** ATARI - SINCLAIR - COMMODORE - ORIC
Moniteurs N B ou couleurs TOUTES MARQUES Réparations garanties un mois

SADT 15, impasse des Primevères, 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 38 94 24

# FAITES VOS JEUX !

# et gagnez à tous les coups !

**Orou, Andréani, Guillon, Gourier, Motte, Bouchon, Herbulot, Picq... Ces noms, vous connaissez ? Non ! Et pourtant, pourtant...**
**Ils sont les pionniers, la crème des concepteurs de jeu sur micro en France, de vrais artistes, et je vous parie mille Hurks (c'est une monnaie intergalactique) que leurs noms seront aussi célèbres que ceux des Jackson, Gainsbourg, Prince, d'ici peu, foi d'Ulikan... Et le Top 50 fera vendre des millions de C.D.I. dans tout l'univers. Alors, qu'attendez-vous pour les rejoindre dans cette aventure fabuleuse ? Il reste des places à prendre...**

Chers lecteurs de *1ST*, je vous sens excités par cette idée faire le jeu du siècle, et décrocher la timbale !
Votre magazine n'hésitant devant aucun sacrifice, j'ai pris un billet d'hyperespace pour aller sur GGLOQ, un petite planète du système HOA au large de Proxima du Centaure C'est là qu'habite G G. le Maître incontesté des jeux sur ST Il a accepté de me donner une interview contre l'assurance que je ne parlerai en aucun cas du double nez qui orne son visage, coquetterie de star bien compréhensible (bien que personnellement, j'ai trouvé ça très chic, si si ..)
**Moi** : Cher G.G , quelles sont — d'après vous les qualités essentielles d'un bon jeu vidéo sur Atari ST ?
**Lui** HLK KL KL8 GJLK, KL KL
(Heu ! Excusez-nous, nous avons oublié de régler la biotraductrice, sur le français terrien, bien, recommençons. )
**Lui** De l'originalité avant toutes choses et une bonne idée de départ. Il est impératif de rédiger le scénario avant de commencer à programmer de manière à le comparer aux jeux déjà existants. Trop de logiciels se ressemblent, les thèmes abordés finissent par s'user, les châteaux, les monstres, les clés, les ordinateurs, il est impératif de sortir de ces clichés En général les auteurs de logiciels ne se posent pas assez de questions . mon idée a-t elle déjà été exploitée, suis-je techniquement capable de faire la différence avec les produits déjà existants ? etc
**Moi** Faut il travailler seul ?
**Lui** Ah ! Ah ! Le vieux problème La réponse est claire si on est capable de rédiger un scénario en béton, de réaliser des graphismes aussi beaux que ceux de Manara, Druillet ou Moebius, de programmer comme Didier Bouchon, de faire des musiques aussi sublimes que celles de Prince, tout cela en trois mois (le marché change si vite...) alors, oui, on peut travailler seul. Hi ! Hi ! Hi !
**Moi** Vous êtes cynique !
**Lui** . Le cynisme et l'humour sont les deux mamelles d'un bon auteur, le génie en est la guêpière, (éclat de rire...). L'idéal de l'auteur doit être une bombe anatomique
**Moi** . Donc, il faut travailler en équipe Quel conseil donneriez-vous aux lecteurs de **1ST** qui n'ont pas sous la main le graphiste génial ou le scénariste ?
**Lui** Les éditeurs sont là pour ça ! Eux connaissent tout le monde, c'est leur boulot ! Il faut les harceler, M
**Moi** Oui, mais la plupart du temps, le courrier s'entasse et finit souvent au panier..
**Lui** Pas si le projet est original, et puis le téléphone, ça existe, les rendez-vous aussi, si vous avez un dossier en béton, l'éditeur grimpera au plafond et sera trop heureux de vous filer son fichier de graphistes ou de musiciens, c'est dans son intérêt, croyez moi
**Moi** Cher G.G., merci de ces conseils
**Lui** Pas de quoi.
Au retour j'en ai profité pour faire une halte sur Proxima du Centaure, histoire de vérifier une rumeur qui circule dans la galaxie : les ST seraient atteints d'une maladie contagieuse particulièrement horrible, provoquant une mutation Cette maladie devrait envahir la terre sous peu
Suite à une enquête poussée, j'ai obtenu des informations précises UN parasite est à l'origine de tout le « VERS DE ROM VIRTUEL » Cette horrible bête se reproduit dans les ROM des Atari ST, elle se nourrit des programmes écrits en langage C et les restitue en assembleur. Résultat . en lieu et place des six ROMS contenues dans ces machines, il n'y en a plus que deux. Re résultat : tous les malins qui se branchaient directement sur les routines en C contenues dans les ROMS devront pleurer des larmes de sang. Re-re-résultat : les programmes développés en langages qui eux-mêmes utilisaient directement les routines en ROM devront pleurer des larmes d'acide chlorydrique.
En conclusion, Atari annonce que les machines commercialisées avant octobre sont vaccinées contre ce fléau, par contre toutes les autres sont irrémédiablement contaminées. Certaines mauvaises langues lèchent rapeusement l'idée que Atari Univers serait à l'origine des « VERS DE ROMS VIRTUELS », pour laisser la place au « BLITTER » et contrer ainsi les capacités graphiques de l'Amiga .
Les gens sont méchants .

***Jeph d'ULIKAN***
***(vainqueur des hordes de Larsen noirs)***


ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES
ATARI 520 ST . . . . . 2990 F
ATARI 1040 ST mono. . . 5990 F
ATARI 1040 ST coul . . . . . 7490 F
MEGA ST 2 méga, mono . . 9950 F HT
MEGA ST 2 ML . . . . . 20950 F HT
MEGA ST 4 méga, coul . . 14215 F HT
MEGA ST 4 ML . . . . . 23950 F HT
IMPRIMANTE LASER . . 11950 F HT

PERIPHERIQUES
IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION .

CONSOMMABLES
PAPIER LISTING
BOITIER
TAPIS SOURIS
CABLE
DISQUETTE

LOGICIELS AMSTRAD
PC
alifornia
ames . . . 95 F
aunthet . . 95 F
ubbattle . . 230 F
ai Pan . . 160 F
iper tennis 195 F
Trivial
Poursuite . . . 295 F
Arkanoid 195 F
Grand Prix 500 195 F
AMSTRAD K7 - Disk
California
Games 95/145
Fer et Flamme /260
Game over . 95/145
Indiana Jones 95/145
Salomon's
key . . . 95/160
Samouraï
trilogy 90/140
Paper boy . 90/140

LOGICIELS ATARI
KARATE KID II . . . 210
GOLD RUNNER . . 220
BARBARIANS . . . 240
ARKANOID . . . 220
LES PASSAGERS
DU VENT II . . . . 260
LEADER BOARD . . 250
MARCHE A L'OMBRE 195
MORTVILLE MANOR . 220
BECKER TEXTE . . . . . 750
BASIC GFA . . . . . 495
CALCOMAT . 750
PUBLISHING
PARTNER . . . . 1490
SUPERBASE . . . 990
TEXTOMAT . . . . 450
EASY DRAW . . . . . 750
COMPILATEUR GFA 690
PRO SOUND
DESIGNER . . . . 690
PLUS PAINT ST . . . . 395
TERROR PODS . . 249
MALETTE JEU ATARI 295
SOLUTION . . . . . 2400

PROMOTION
ATARI 520 ST
+ moniteur coul. 1425
+ Imprimante Citizen 120 D
+ Traitement de texte Textomat
6990 F TTC

SUPER JOYSTICK
SWITCH JOY 145 F
SPEED-KING 130 F

COIN DU JOUEUR
ATARI 520 ST
+ Joystick
+ Logiciel de jeux (au choix valeur 300 F)
2990 F TTC

Pour chaque ACHAT : bon de participation au tirage au sort hebdomadaire
GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 AV. GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS
2 minutes du métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H À 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h - mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h
COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78

# APPRENDRE EST UN JEU D'ENFANT

## AU NOM DE L'HERMINE

**Après les abus du plan "Informatique Pour Tous", des logiciels éducatifs de qualité font enfin leur apparition. Certes, les complexes scolaires disposant d'un Atari ST ne sont pas légion. Quoi qu'il en soit, *Au Nom de l'hermine*, fait partie de ces logiciels aussi didactiques que ludiques.**

Qu'est-ce-à dire ? On peut donc apprendre et s'amuser tout à la fo s? En bien oui, ou plutôt s'amuser ET apprendre. Certes, ce qui est vrai pour un "Historiciel" ne l'est pas forcément pour la géométrie plane mais qu'importe, en route pour le XIIIe siècle
En l'an de grâce 1249, le seigneur Enguerrand a décidé de profiter de l'absence de Gaudri, parti pour l'Orient afin de soumettre ou démettre les infidèles, pour investir ses terres Avant de lancer aveuglément ses hommes à l'assaut du château fort, sire Enguerrand a préféré s'en remettre aux conseils de son espion favori. vous.
Ainsi donc, après reçu ses dernières recommandations, vous voilà au pied de la forteresse. Comme couramment à l'époque, différentes personnes vaquent à leurs occupations à l'extérieur de la bâtisse. Il n'est que temps de les interroger habilement afin de leur soutirer les renseignements nécessaires à la bonne conduite de l'opération
Il faudra connaître le nombre exact d'hommes de garnisons, les dimensions des murs, la quantité de vivres disponibles sur place, etc. Dès les premières minutes, les somptueux graphismes et la richesse des détails font oublier qu'il s'agit d'un didacticiel Tout au plus trouve-t on que ce logiciel est bougrement bien documenté pour un jeu d'aventure Il en est ainsi jusqu'à l'assaut final. Assaut qui nécessite que vous répondiez correctement aux questions que les habitants du château ne manqueront pas de vous poser. En effet, c'est donnant-donnant: si l'on vous demande, par exemple, de cliquer sur les courtines avec la souris et que vous montriez un coffre, il est fort probable que les langues mettent un certain temps à se délier

Interrogez donc tous les personnages de rencontre en cliquant dessus et ne tardez pas trop, la herse se baisse à la tombée de la nuit

**Fabrice Leduc**

*Prix : 220 F*
*Editeur : Coktel Vision, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt Tél. . 46 04.70.85*




ENFIN !

Voici le STOS, un Basic simple et rapide pour le graphique et l'animation

- 323 Commandes et fonctions!
- Animation simultanée de 16 sprites multicolores!
- DOS, macro assembleur, utilitaires intégrés!

IDEAL POUR LES JEUX D'ACTION !

Le STOS est un système d'exploitation et de développement puissant rapide et performant, destiné à la gamme ST d'ATARI.
Le STOS est un système ouvert pouvant s'interfacer ou non avec le GEM.
Cette version du STOS est composée d'une disquette système et de deux disquettes langage. La disquette système incorpore le programme superviseur, un DOS, un mini-dos, un ramdisk, un spooler, un éditeur des secteurs et plusieurs programmes d'application .
La première disquette langage comporte un macro-assembleur assemblant en mémoire, un éditeur plein écran, un linker des sources, un assembleur et un désassembleur ligne ainsi qu'un désassembleur créant des sources sur disquette.
La disquette Basic comporte un éditeur multifenêtres permettant l'écriture et l'édition de plusieurs programmes à la fois, le Stos Basic et plusieurs programmes d'application.

Le Stos Basic permet d'exploiter véritablement à fond les possibilités de l'Atari et du 6800. Souris multicolores, fenêtres faciles à manipuler, menus déroulants pouvant être composés de textes ou d'icônes, véritable sprites sous interruption, instructions d'animation 3D, fonctions incorporées permettant de copier des écrans, charger des images NEO ou DEGAS, jouer de la musique, etc.
Le Stos Basic comporte également la quasi totalité des fonctions mathématiques et trigonométriques : Sin, Cos, Tan, Asin, Acos, Atan , Sqrt, Exp, Sinh, Cosh, Tanh, Log etc.
Les programmes écrits avec le Stos Basic peuvent être cliqués dans une fenêtre GEM grâce au"RUN ONLY".

cedic/nathan

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT 590 F

( TTC, Port compris)
*Valable jusqu'au 31 décembre 1987*

BON DE COMMANDE

à remettre à votre point de vente habituel ou à défaut à:
PCV Diffusion ZI nord - Bat. 9 - 77200 TORCY
Veuillez m'adresser : 1 exemplaire de STOS au prix de 590 F
Règlement ci joint par :
☐Chèque postal ☐ Chèque bancaire

NOM.....
Prénom.....
ADRESSE.....
.....
.....
.....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
VILLE.....

ST 4

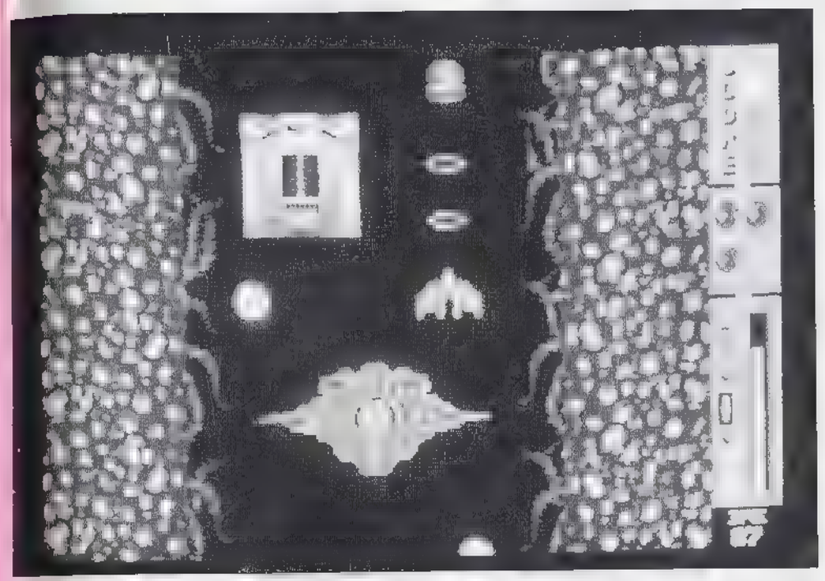
# MACH 3

Sans bague, le sorcier Sfax, qui a eu la mauvaise idée de lancer un sort à votre fiancée qui, maintenant se meurt, pensait-il vraiment pouvoir se la couler douce pendant encore longtemps?
C'est vrai qu'il y a des choses avec lesquelles on ne plaisante pas: le cancer, le sida, Marylin Monroe, François Dupin, les crottes sur les trottoirs, et vous. Cet acte ignoble mérite d'être puni. D'ailleurs, on ne sait même pas pourquoi Sfax (avec un nom comme ça, je parie qu'il est tunisien...) vous en voulait au point d'exécuter lentement et en souffrance votre chère chérie. Enfin bon, quoi qu'il en soit, vous enfourchez votre vaisseau spécial, espérant bien retrouver ce porc immonde qui met votre bonheur en danger, et lui faire passer l'envie de jouer à Merlin l'Emmerdeur. Et là, l'action commence.
Tout au long (ou presque) du jeu, vous survolez un désert mal fréquenté: mines en tous genres et divers ennemis obtus sont autant de dangers qu'il vous faudra affronter si vous voulez retrouver votre femme, et mettre fin à cette situation d'abstinence forcée.
Il est possible de diriger le vaisseau soit à la souris, soit au joystick, soit encore au clavier, ce dernier répondant bizarrement très mal. En revanche, la souris répond trop bien: à peine a-t-elle été bougée de quelques millimètres que le vaisseau se met à traverser l'écran entier! (le point d'exclamation n'était pas obligatoire, mais il accentue ma surprise.) Ce détail n'est toutefois pas gênant du tout, une fois que l'on y est habitué. Il faut faire attention de voler à une altitude convenable, sous peine de destruction prématurée: trop bas, les mines explosent et vous avec; trop haut, les vaisseaux ennemis font mouche à tous les coups. Sans parler des météorites qui tombent sans crier gare.
Tout au long du trajet, des objets qui ressemblent vaguement à des portes, permettent soit de refaire le plein de carburant pour les plus noires, soit de passer au tableau suivant pour les plus bleues. Les rouges je sais pas, mais c'est pas grave parce qu'il n'y en a pas.
Quoi qu'il en soit, voilà un jeu d'arcade pure et dure qui en ravira plus d'un, surtout que l'ensemble est loin d'être moche: la musique de présentation a été digitalisée (c'est vraiment la solution de facilité mais c'est si propre), et les graphismes ont été très soignés.
Mais le pied dans tout ça, c'est la voix exagérément féminine qui vous accueille d'un "welcome to Mach 3" bien sensuel comme il faut, vous dit au revoir par un "game over" à se les mordre, et vous félicite d'un "oh boy!" à voter Le Pen quand on bat le high score. Hmmmmmm ...

| | |
|---|---|
| EDITEUR | Loriciels |
| GENRE | Arcade |
| GRAPHISME | Génial |
| SON | Pas trop mal |
| INTERET | Ou |
| PRIX | 220 F |

**J'achète, plutôt deux fois qu'une**

***Stéphane Schreiber***



# TRAUMA

Fils illégitime d'Altair et Quasar, voici venir Trauma. Dans le genre "je tire sur tout ce qui bouge et ça me fait du bien", faut bien avouer qu'on fait pas mieux.

Inutile d'insister sur le scénario du jeu, il n'y en a pas. Enfin si, mais c'est tout comme. Sachez seulement que de méchants extra-terrestres veulent envahir votre planète et que c'est vous, aux commandes d'un super vaisseau, qui avez pour mission de la défendre. Mouais.

## TRAUMA D'ERE

Passons donc au jeu en lui-même, c'est nettement plus intéressant. Au début, votre vaisseau décolle lentement d'une base spatiale. Sa mission a commencé. Déjà, des vaisseaux ennemis aux allures bizarroïdes l'attaquent de toutes parts. A partir de là, c'est bien simple, ce n'est plus qu'un jeu de massacre en bonne et due forme: pan pan, des troy-kill-kill et toutes ces sortes de choses. Avec quelques bonus, quand même, histoire de briser la monotonie des armes supplémentaires à récupérer des cellules télétransporteuses qui font gagner du temps, etc. Mais il y a encore mieux. Le temps d'un autre inter-titre jeu de-mots et on se retrouve

## TRAUMA GE DE CHEVRE

Le plus impressionnant dans Trauma, c'est sans conteste les graphismes, absolument extraordinaires de beauté. Si les premiers tableaux peuvent paraître quelque peu décevants, je vous rassure tout de suite, les suivants sont incroyables. D'ailleurs, si vous ne me croyez pas, zyeutez la photo ci jointe (enfin j'espère), et jugez *de visu*. Et tout ça se déroule (c'est le cas de le dire) dans un scrolling qui, bien que quand même un peu lent et saccadé, soutient la comparaison avec celui de *Go!*

*drunner* est déjà fort honnête. On regrettera seulement que les bruitages n'aient pas été mieux soignés, et pourquoi pas, digitalisés, comme ça a été la mode que de présentation. Une chose est sûre en tout cas, *Trauma* se présente comme un jeu qui fera sans aucun doute passer de longues nuits blanches à tous les amateurs du genre.

| | |
|---|---|
| EDITEUR | Ere Informatique |
| GENRE | Action |
| GRAPHISME | Génial! |
| SON | Bôôôfff |
| INTERET | Moyen |
| PRIX | 260 F |

**J'achète!**

***Stéphane Schreiber***

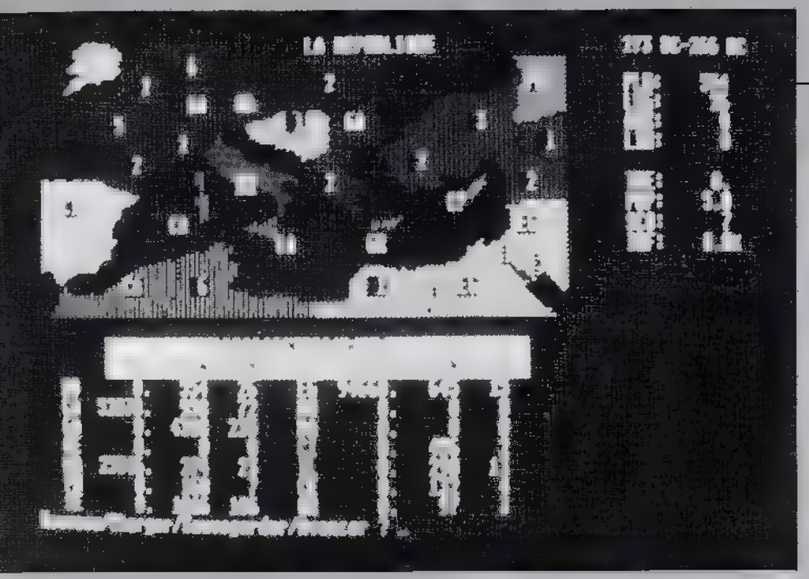
# ANNALES DE ROME

Psss, ça vous dit que que chose? Oui, c'est bien d'eux que je veux parler, des champions toutes catégories confondues du Wargame sur micro ordinateur. Ceux qu'ils nous proposent aujourd'hui n'est autre qu'une adaptation en provenance des Amstrad CPC. Ils auraient mieux fait de le laisser là où il était.

Le jeu se passe en 273 avant que Jésus crie, il est fondé sur l'essor et la chute de l'Empire Romain. Vous êtes un grand dirigeant au sein du Sénat Romain, et c'est vous qui avez la responsabilité de déployer les armées. A tout moment, 13 puissances ennemies peuvent attaquer l'Empire, chacune de ces puissances espérant bien devenir César à la place de César. Cela ne facilite pas votre tâche.

## ... AVEC DEUX "N"

La présentation du jeu n'a pas vraiment été soignée. Bien au contraire, l'écran graphique est d'une taille ridiculement petite, à moins de la comparer à celle d'une fourmi. De plus, le choix de la moyenne résolu-



tion n'arrange pas vraiment les choses, le manque de couleurs ayant obligé les programmeurs à user de trames, très difficiles à discerner les unes des autres. Le fond noir ne vient pas arranger les choses. La prochaine fois, PSS devrait faire appel à des décorateurs professionnels.

Comme si tout cela ne suffisait pas, voilà en plus que le manuel d'utilisation n'a de mode d'emploi que le nom. Honteusement cafouillage et dans un français à peine approximatif, il n'aidera efficacement que si l'on accepte d'en tourner les pages à tout bout de champ. Une certaine organisation eût été vraiment appréciée.

Le jeu est en principe infini: il continue jusqu'à ce que l'Empire soit défait, et que vous ne puissiez rien faire pour redresser la situation. En fait, il se compose d'une séquence de tours, chaque tour représentant entre 1 et 25 années, et étant lui-même divisé en sept (c'est mou!) phases. Pour arriver à une continuité du jeu, les programmeurs ont eu la bonne idée d'insérer une option de sauvegarde de la partie en cours, ce qui n'est pas une bête idée.

La première d'un tour phase consiste en un contrôle économique de l'Empire. L'empereur décide des hausses/baisses des taxes, avec tout ce que cela implique: révolte en cas d'abus, influence sur le cours de la monnaie et le taux d'inflation, etc.

Vient ensuite la phase où l'ordinateur montre "l'état" du Sénat, certains sénateurs seront morts ou auront démissionné, d'autres seront blessés, le reste aura vieilli... L'âge et la situation de chacun d'entre eux sont affichés.

On passe ensuite à une phase strictement militaire: déploiement des armées, avec répartition des commandements. Attention aux centurions défavorisés, qui risquent de vouloir se venger par la suite. Ce qui constitue la phase suivante, à savoir mater les rebellions éventuelles au sein de l'Empire. Rebellions qui peuvent entraîner une guerre civile, à mater au cours de l'avant-dernière phase. Enfin, les guerres étrangères, dont l'issue influe sur votre cote de popularité. Ça fait beaucoup de choses à surveiller, tout ça.

A noter que chaque événement qui survient durant le jeu, sans que vous en soyez responsable, est un fait historiquement réel. Ainsi, les invasions des Barbares du Nord, pendant les deux premiers siècles après J.-C. sont à surveiller. C'est d'ailleurs le seul côté intéressant de ce logiciel, la vérité historique.

Espérons qu'*Annales de Rome* ne sera qu'un coup d'essai de la part de PSS, en vue de tester le marché du ST, et que le prochain *wargame* du britannique éditeur sera quelque peu plus... réussi?

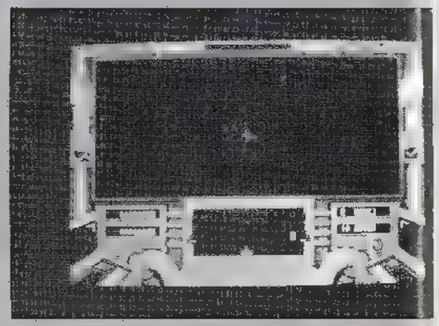
EDITEUR ..... PSS
GENRE ..... Wargame
GRAPHISME ..... Vous dites?
SON ..... Y'a pas
INTERET ..... Ca dépend des goûts
PRIX ..... 180 F
**J'achète pas**

***Stéphane Schreiber***

## 3D GALAX

Voici la dernière nouveauté Grémlin Graphics, juste après *Trailblazer*. Autant ce dernier était une réussite, autant *3D Galax* est un navet..

Et en plus, c'est un remake raté de *Starglider*, avec comme amélioration des vaisseaux "remplis" plutôt que fil-de-ferresques. Ça aurait pu être un plus, si cela n'avait considérablement ralenti l'exécution du programme. Ce qui donne une animation à la limite du supportable et qui frise le ridicule. Quant à la gestion de la souris, du clavier ou du joystick (les trois options sont possibles), n'en parlons même pas: entre chaque action, le joueur a tout le temps d'aller boire une bière. Et même deux. Non, une. N'exagérons pas.



Bref, le seul atout de ce logiciel est sa superbe page de présentation, dessinée par un véritable génie. Mais c'est loin de suffire, et *3D Galax* n'est qu'un coup d'épée dans la mare... un de plus.

EDITEUR ... Gremlin Graphics
GENRE ..... Arcade aventure
GRAPHISME ..... Ah bon?
SON ..... Nul
INTERET ..... Hein?
Prix ..... 190 F
**Je n'achète certainement pas!**

***Stéphane Schreiber***

# .. Guide des Spécialistes ATARI ..


42 ROANNE

**MICRO DIFFUSION**
**ROANNE**
**Distributeur agréé**
**ATARI**
Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures
8 avenue Gambetta
42300 ROANNE - Tél. : 77.70.56.67

44 NANTES

**Micronaute**
**2 magasins**
SPÉCIALISTE ST
*Grand public*
*et*
*professionnel*
**TOUTE LA GAMME**
**du 520 au MEGA ST**
9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
**Tél. : 40.69.03.58**

61 ALENCON

**Boutique Loisirs**
☆☆☆
**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI**
**Amstrad - Commodore - Epson**
40 bis rue De Lattre De Tassigny
61000 ALENCON
**Tél. : 33.32.05.63**

72 LE MANS

**Boutique Loisirs**
☆☆☆
**DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI**
**Amstrad - Commodore - Epson**
Centre Commercial République
72000 LE MANS
**Tél. : 43.23.14.22**

**Revendeurs, vous gagnez à être connus !**

94 VINCENNES

**ORDIVIDUEL**
**REVENDEUR OFFICIEL**
**ATARI**
Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h
**22, rue de Montreuil**
**94300 VINCENNES.**
**Tél. : (1) 43.28.22.06**
à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

**SPECIALISTES**
**ATARI**
*
* *
Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :
**MICK** au
**43.98.22.22**

## HMS COBRA

Le marché du ST semble être devenu quelque chose de viable et de rentable, si j'en juge par le nombre d'adaptations que nos amis les éditeurs sortent ces temps-ci. Cette fois ci, c'est au tour de Cobra Soft de présenter *HMS Cobra*, ancien hit sur Amstrad.

*HMS Cobra* est un jeu de simulation de combat naval, pendant la deuxième guerre mondiale. Il se veut être le plus proche de la réalité possible, information que je ne peux confirmer ni infirmer, vu qu'à l'époque, je n'étais qu'une étincelle dans les yeux de mon père. Et encore. Enfin bon, le but du jeu est vraiment très simple : il s'agit d'atteindre le point de rendez-vous, à savoir le port de Mourmansk, en essayant de garder le convoi le plus intact possible. D'où le sous-titre du logiciel, convoi pour Mourmansk. Il fallait le faire.

L'utilisation poussée des menus déroulants (pas ceux du Gem, d'autres créés spécialement) évite l'emploi de commandes compliquées. D'autant plus qu'on peut s'en servir de trois manières, avec le joystick, la souris ou le clavier. Chaque option du menu principal donne accès à un sous-menu, chacun permettant d'influencer le déroulement du jeu de la manière la plus simple et la plus réaliste possible. On peut par exemple régler la vitesse de déplacement du convoi, bien sûr le cap, l'angle de tir des canons du *HMS Cobra*, etc. De plus, il est possible d'agir sur ces paramètres pour tous les vaisseaux faisant partie du convoi, et il y en a quelques-uns. Comme d'habitude chez Cobra Soft, le logiciel est livré avec quelques accessoires qui ont fait le charme et la réputation de l'éditeur. Dans le cas présent, il s'agit d'un plotter desk (feuille en plast que transparent quadrillée qui sert aux marins à savoir où ils sont et où ils vont) et d'un rapporteur. Ces deux instruments devraient suffire pour rejoindre le port de Mourmansk, aux coordonnées 28930 /1030.

En bref, comme en ajax, *HMS Cobra* est un logiciel sans surprise lorsque l'on en connaît déjà les autres versions. Cobra Soft n'a pas fait de grands efforts au niveau adaptation. Il n'en reste pas moins un logiciel de bonne facture, apte à faire passer de bons longs moments devant son ST.

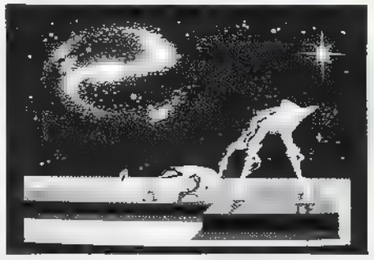
EDITEUR: ..... Cobra Soft
GENRE: ..... Simulation
GRAPHISME ..... Simpliste
SON ..... Trop rare
INTERET: .... Pas évident pour tout le monde
PRIX .....
**J'achète, parce que mon frère en est fana.**

***Stéphane Schreiber***

## TERRORPODS

Voilà, nous disposons (enfin !) du dernier Psygnosis. Dans ce jeu, enfermé à l'intérieur d'un véhicule de défense au sol, votre but est de protéger des installations minières situées sur un minable astéroïde dont le seul intérêt (mais de taille!) est la grande richesse en ressources minières. OK, jusque là rien de transcendant...

Prenez note, ici ça commence à se corser! Notre véhicule de combat dispose de lasers, de missiles ainsi que d'une soute à marchandises. Celle-ci est loin d'être inutile car le véhicule exige plusieurs matières premières, extraites du sol pour fonctionner. Chaque matière disponible est directement liée à certaines des fonctions du véhicule : le composant épuisé, la fonction concernée devient inopérante. Plus de carburant : impossible de se déplacer ; plus de détonite et les missiles deviennent inutilisables.

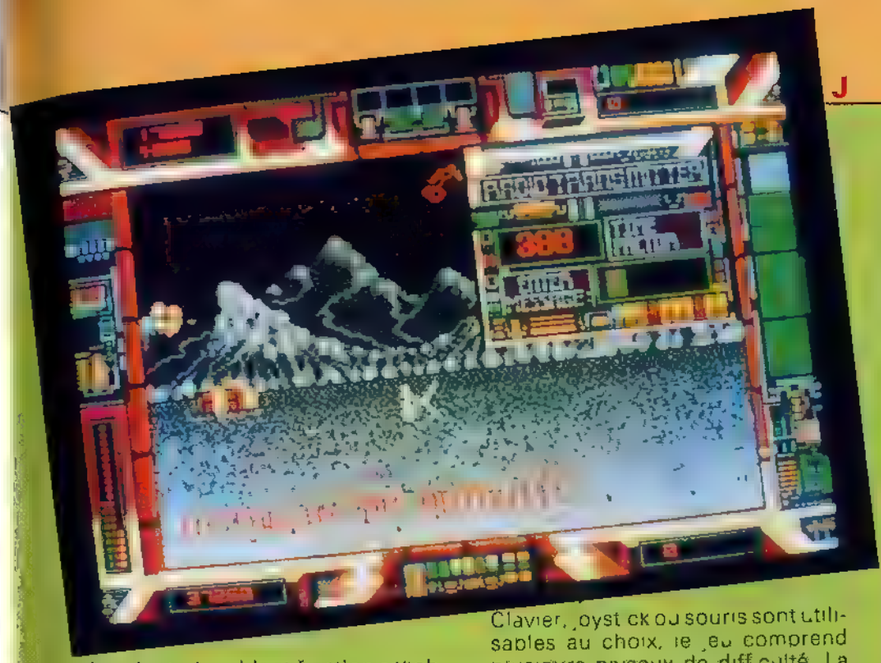


Tout irait bien, si l'Empire ne convoitait pas les richesses de votre colonie. Un vaisseau mère envoyé sur place ne cesse de déverser des robots destructeurs (genre tripode de la *Guerre des Mondes*) qui terrorisent les colons en détruisant usines, raffineries, ou centres miniers. D'autres robots sont, eux, spécialisés dans le "pompage" des ressources. Votre tâche est claire : défendre vos concitoyens contre les pillards de l'empire, tout en survivant grâce au commerce entre centres miniers, dépôts de carburant, fabrique d'explosifs.

Le commerce est important, de lui dépend votre survie. Pour effectuer des transactions, un véhicule autonome, le "Drover" est piloté (flèches bloc curseur) jusqu'au contact avec l'usine visée. Achetez alors, ou vendez, des marchandises. De temps en temps, il est conseillé de reconstruire les usines détruites par les Terrorpods à l'aide d'un rayon d'énergie et au prix d'une forte perte en matières premières.

Les commandes véhicule sont: déplacement à droite, gauche, en avant et arrière, tir laser, lancer de missile, bouclier énergétique, reconstruction site détruit, émission message radio, transaction commerciale, envoi et pilotage d'un "Drover", téléportation, carte de la région.

Deux modes de fonctionnement sont possibles: combat — le bouton souris actionne alors les lasers — ou communication, en cliquant sur les objets, leur identification est obtenue ainsi que la possibilité d'envoyer un message par radio. Grâce aux codes fournis dans la notice, la radio peut servir à commander matières premières ou carburant.



Clavier, joystick ou souris sont utilisables au choix, le jeu comprend plusieurs niveaux de difficulté. La notice explicative est en français. Hélas la traduction est de qualité médiocre et comprend quelques coquilles. Autre défaut, les commandes ne sont pas adaptées au clavier AZERTY, (sachant que le tir de missile est en A, le plan en M où sont-ils réellement? réponse: Q et ?)

Très beau graphiquement, *Terrorpods* est un jeu alliant stratégie commerciale et jeu d'arcade. On note un certain progrès au niveau de l'animation (scrolling latéral à plusieurs niveaux) et des contrôles utilisateur (point faible de tous les Psygnosis jusqu'ici). Le son digitalisé est bon, même assez "flippant" à cause de son réalisme. Un soft hautement utilisable, mais peut-être un peu répétitif à la longue.

EDITEUR: ..... Psygnosis
GENRE ..... Arcade
GRAPHISME: ..... Ça va
SON ..... Mouais
INTERET: ..... Génial
PRIX ..... 239 F
**J'achète sans restriction.**

***Ange Lartiche***

## BUBBLE GHOST

De l'originalité, enfin! Je ne pensais plus cela possible Et pourtant, *Bubble Ghost* est un jeu certes pas extraordinnaire, mais original et drôle

Examinons la situation: un petit fantôme doit souffler sur une bulle de savon pour lui faire traverser la multitude de salles qui composent le château qu'il hante (on s'amuse comme on peut, hein). Ce qui, *a priori* peut paraître simple, voire facile, mais qui en fait est dur, voire compliqué. Car toutes les salles sont piégées. Et plus le fantôme avance dans le jeu (et dans le château par la même occasion), plus la progressison est difficile : les pièges se multiplient (ça ne se reproduit pas, mais y en a de plus en plus...) et deviennent difficiles à franchir. Cela commence par un simple "labyrinthe" formé par les murs, et puis, tout à coup, des piquets énormes surgissent d'on ne sait où (en fait, du mur) Bref, c'est pas une sinécure

### SOS FANTOME

Là où le bât blesse un peu, c'est du côté des graphismes qui n'ont pas été vraiment poussés Alors bon, ils ne sont pas mauvais, non, mais bon, un peu plus de finition eût été la bienvenue. Le sprite le plus réussi, c'est encore la bulle de savon, alors.

Côté son, on n'a pas été gâté non plus. Remarquez bien qu'on ne pouvait pas avoir grand chose d'autre que le bruit du souffle, mais plutôt que faire un seul bruitage, on met une petite musique sous interruption... Enfin ce que j'en dis, hein... *Bubble Ghost* est un petit jeu bien sympathique, bien marrant, mais à l'initiative un peu timide Espérons que la prochaine fois qu'Ere aura une idée de ce genre, elle ira jusqu'au bout. .

| | |
|---|---|
| EDITEUR: .... | Ere Informatique |
| GENRE: ..... | Arcade |
| GRAPHISME: ..... | Mouais.. |
| SON: ..... | Bof .. |
| INTERET. ..... | Plein! |
| PRIX. ..... | 190 F |

**J'achète, éventuellement.**

***Stéphane Schreiber***

## INDIANA JONES

Adaptation du jeu d'arcade du même nom, lui même tiré du film du même nom également, ce logiciel se faisait quelque peu attendre Pour ma part, j'aura, préféré l'attendre encore un peu plus..

Résumé rapide de la situation. le brave Indiana Jones a promis son aide à un petit village indien (des Indes, pas sioux), auquel Mola Ram, le vilain sorcier malfaisant, a dérobé le joyau sacré, la Pierre de Sankara En bon aventurier au grand coeur qui se respecte, Indy pénètre (hum) donc dans la demeure de l'infâme, à la recherche de cette fameuse pierre Si en plus, il peut en profiter pour délivrer les enfants-esclaves, ça sera pas mal du tout Bon, c'est le scénario original du film, on va pas faire de commentaires déplacés.

Un conseil pour jouer efficacement baissez le volume de votre téléviseur (les plus riches liront "moniteur"); le son est tellement exécrable qu'il vaut mieux ne pas l'entendre Même la musique de présentation est plus que risible. Heureusement que les graphismes ne sont pas trop mauvais, et que l'animation, même si elle ne casse pas des briques, se défend quelque peu. Seulement, ça ne suffit pas pour en faire un jeu réellement captivant-passionnant intéressant

| | |
|---|---|
| EDITEUR: ..... | US Gold |
| GENRE ..... | Arcade |
| GRAPHISME: ..... | Bôôf |
| SON ..... | Null |
| INTERET ..... | Si on veut |
| PRIX: ..... | 220 F |

**J'achète pas!**

***Stéphane Schreiber***



manhattan DEALERS
ATARI
Silmarils
DISTRIBUTION EXCLUSIVE
TÉL : (1) 47 52 18 18
- TELEX 631 748 F

## PHOENIX

Depuis quelque temps, Ere Informatique semblait se spécialiser dans les jeux de non-réflexion, où seuls de bons réflexes et un bon joystick sont indispensables. Ce qui n'est pas tout-à-fait le cas de Phoenix.

S'il est vrai que réflexes en acier et joystick en plastique sont nécessaires, ils ne sont pas obligatoires. En effet, les réflexes peuvent être remplacés par une bonne connaissance du parcours à suivre, et le joystick, par le clavier. Ce qui fait que tout ce que j'ai écrit jusqu'ici n'est que du blabla destiné à remplir un peu ce journal, et mon compte en banque, qui en ont tous deux bien besoin.
*Phoenix* se déroule de manière quelque peu similaire à un autre jeu, auquel il ressemble beaucoup: il s'agit de *Trailblazer*, édité par la britannique société Gremlin Graphics. En effet, le principe de *Phoenix* consiste à avancer le plus loin possible sur un parcours dallé, certaines des dalles pouvant avoir des effets désastreux. Petite différence quand même, il ne s'agit plus de faire avancer un ballon de football, mais un vaisseau tout entier. De même, alors que dans *Trailblazer*, il fallait avancer sur une surface plane, *Phoenix* se déroule (c'est le cas de le dire) dans une espèce de tube auquel il manquerait quelques pièces par-ci par-là. Ce qui me fait dire que *Phoenix* est un jeu à la fois pompé et original, ce qu'il est pour le moins.
Un seul reproche à faire: le fait que le parcours soit toujours le même, plutôt qu'aléatoire, ce qui aurait ajouté du piment au jeu. Enfin bon, il faudra quand même un bon moment avant d'en arriver à bout.

EDITEUR: .... Ere Informatique
GENRE: ..... Arcade
GRAPHISME: ..... Mouais
SON: ..... Ca va
INTERET: ..... Pas génial
PRIX: ..... 250 F
**J'achète, parce que la page de présentation est signée Rho.**

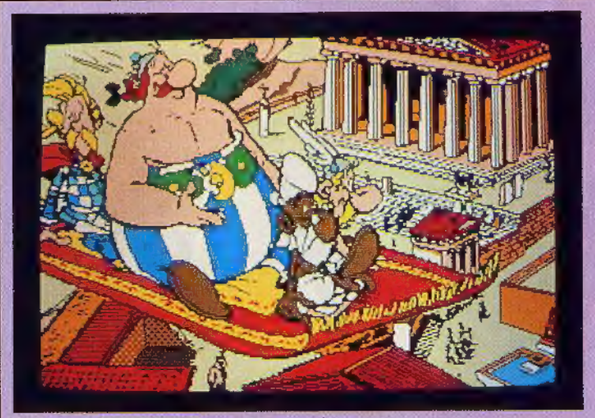
***Stéphane Schreiber***

## MISSING ONE DROID

Le retour de la revanche du fils de l'enfant prodigue. Bug-Byte n'avait pas fait parler de lui depuis longtemps. Il se rattrape aujourd'hui, avec un petit logiciel qui ne casse pas des briques, mais pas totalement dénué d'intérêt.
Voyons-en donc de la patrie... heu, pardon. Je recommence. Voyons-en donc un peu l'histoire: Rusty a été séparé de ses compagnons. C'est un petit jeune, plutôt impétueux sur les bords, et surtout très curieux. Et puis un jour qu'il s'approchait de trop près d'un engin étrange, il a été transporté dans une autre dimension, où des tas d'engins bizarres font rien qu'à l'embêter. Et donc, il essaie de se défendre comme il peut, le petit Rusty. Ah, au fait, il faudrait peut-être que je vous dise que Rusty, ben, c'est un androïde...
De tableau en tableau, Rusty doit affronter de plus en plus d'ennemis, chaque fois plus dangereux. Attention à surveiller également son niveau d'énergie, car chaque contact avec un ennemi lui en enlève une bonne partie.
Qu'est-ce qu'on peut dire de plus? Ah oui: que c'est un jeu ma foi assez jôôôli graphiquement parlant, que les sons ont été digitalisés, que la petite musique au début du jeu est sympathique, et que finalement, on arrive à prendre son pied avec ça. Mais bon, *Missing one Droid* ne fera certainement pas un hit.

EDITEUR: ..... Bug-Byte
GENRE: ..... Arcade
GRAPHISME: ..... Mouais
SON: ..... Digitalisé, alors...
INTERET: ..... Mouais, bon...
PRIX: .....?
**J'achète, seulement s'il me reste assez de sous.**

***Stéphane Schreiber***



L'album vient de paraître. Dans le secret, Coktel Vision a concocté un logiciel qui sort en même temps. Allez-vous réussir à sauver la princesse Rahazade ?...


ULTIMA

5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Téléphone : 43.38.96.31

# 11 RAISONS D'ACHETER VOTRE ATARI ST

## DANS NOTRE ESPACE ATARI

**I - REPRISE DE VOTRE ANCIEN ORDINATEUR**

Pour tout achat d'un ordinateur de la gamme ATARI, nous vous reprenons votre ancien ordinateur, sous réserve de son état et de sa cote actuelle

**II - TRAITEMENT DE TEXTE**

Nous effectuons pour vous des démos permanentes sur les meilleurs programmes :

| | |
|---|---|
| First world | 390 F |
| Evolution | 990 F |
| Becker ST | 750 F |
| First world + | 990 F |
| Publishing partners | 1 790 F |
| Fleet street | 990 F |

**III - UTILITAIRES**

Nous les connaissons et nous vous renseignons le mieux possible en fonction de vos besoins :
– base de données
– gestion de fichiers
– tableur
– comptabilité
– facturation, stock
– super base

**IV - JEUX**

Simon, Mister Joystick, Monsieur aventure, vous fera craquer avec ses démos d'enfer et ses solutions-bidouilles à *tous* les jeux.

**V - NOUVEAUTÉS**

| | |
|---|---|
| Defender crown | 299 F |
| Bards Tales | 280 F |
| Terror pods | 249 F |
| Squll | N.C. |
| Impact | N.C. |
| Flight simulator II | 420 F |
| Scenery disk 7 | N.C. |
| Scenery disk 11 | N.C. |
| Autoduel | 280 F |
| Enduro racer | N.C. |
| Police quest | 390 F |
| Gauntlet | 215 F |
| Barbarian | 249 F |
| Phantasie III | 320 F |

**VI - LES PRIX**

| | |
|---|---|
| **520 STF + 20 log.** | **2 990 F** |
| **1040 STFM + 20 log.** | **5 990 F** |
| 520 ST + moniteur HR monochrome | 4 680 F |
| 520 ST + moniteur couleur | 5 490 F |
| 1040 ST + moniteur couleur | 7 490 F |
| 1040 ST sans moniteur | **4790 F** |

**Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons + *UN CADEAU SURPRISE***

**VII - PÉRIPHÉRIQUES**

| | |
|---|---|
| Moniteur haute résolution | 1 490 F |
| Moniteur couleur | 2 490 F |
| Lecteur de disque SF | 1 490 F |
| Lecteur de disque DF | 1 990 F |
| Disque dur (20 megas) | 4 990 F |
| Imprimante SM 804 | 1 990 F |
| Star NL 10 interface + cable | 2 890 F |
| Modem | 1 990 F |

**VIII - MUSIQUE**

Nous sommes les premiers à avoir cru au ST dans le domaine musical. Venez assister à nos démos dans notre studio. Vous assisterez à un enregistrement numérique sur le PRO 24 (le seul séquenceur sur ST avec éditeur de partition). Tous les logiciels musicaux sont présentés, venez swinguer avec nous.

**IX - CLUB ULTIMA**

Avec la carte du club, vous pourrez échanger vos logiciels et vous aurez droit à des réductions d'enfer sur tout le magasin. Rejoignez les membres du club, on vous attend !

**X - S.A.V.**

Sylvain est présent tous les jours, réparation, bidouille, cablage, extention, connection etc... sont effectués très rapidement et garantis.

**XI - CRÉDIT, RÉDUCTION**

– crédit Cetelem sur place ou carte Aurore
– carte bleue
– facilité de paiement sur 4 mois sans intérêt
– remise aux étudiants et aux achats groupés
– comité d'entreprise

**Téléphonez-nous : 43.38.96.31**

## ILS SONT LÀ

| | |
|---|---|
| **Mega ST2 (2 megas) + SM125** | **9 450 F HT** |
| **Mega ST4 (4 megas) + SM125** | **12 450 F HT** |
| **Imprimante lazer SLM804** | **11 450 F HT** |
| Mega ST2 + SM125 + SLM804 | 19 950 F HT |
| Mega ST4 + SM125 + SLM804 | 22 950 F HT |

**Venez les essayer, ils sont entièrement compatibles ST. Toute la gamme « Mega » est livrée avec son *SUPPORT-MEUBLE* made in USA.**
**Nous reprenons votre 520 ou 1040 ST au plus haut cours.**

**Hi! boys and girls, what's new pussy cat, is your computer dealer rich? Hoops! désolé j'étais encore plongé dans la missive rédigée par un de nos lecteurs assidu qui se trouve habiter... devinez où? Ceux répondant, chez les britons, en Angleterre, outre-Channel gagnent le privilège de lire la suite du courrier. Les autres, relisez l'introduction du présent paragraphe. Bon, trêve de singeries, cette personne fort sympathique au demeurant nous envoie divers tuyaux que je vais me faire une joie d'énumérer. Auparavant, rappelons que cette rubrique est ouverte à tous.**

Votre ST cherche un docteur, vous souhaitez un correspondant au Congo Belge, la vie des puces n'a plus de secret pour vous, après six mois de retraite dans un monastère, la solution du meilleur jeu d'aventures a jailli de votre esprit. A tout cela, une seule solution... Une toute petite lettre de rien du tout... Bon sang! ça devrait pourtant être facile avec tous ces traitements de texte qui traînent.

*Monsieur, j'ai trouvé votre magazine à l'occasion d'un récent séjour à Paris, il m'a beaucoup plu, surtout les rubriques "bidouilles" et la page musique. Publiez-vous des programmes en Fast Basic dans la revue? car ce basic est ici très populaire.*
*Voilà des astuces pour Sundog :*
*● La colonie Banville est sur la planète Jond, il faut aller là-bas avec le véhicule pour qu'elle apparaisse sur la carte avec le "groundscanner".*
*● Les "groundscanner" sont achetés dans les bars de la planète Worremed.*
*● Le navire spatial n'est jamais attaqué lorsqu'il est vide ou qu'il transporte des "cryogens".*
*Comment trouver la revue à Glasgow? Indiquez-moi s'il vous plaît des revendeurs dans la région. Merci beaucoup pour tout.*
*G. R. Bruntlet, Glasgow*

Le Fast Basic n'a, hélas !, pas eu une diffusion très importante en France (il la méritait le bougre!). Pour l'instant, nous ne publions rien en Fast Basic, mais qui sait... Je crains qu'il n'y ait effectivement quelques problèmes pour localiser notre revue à Glasgow. La meilleure chose à faire dans votre cas serait de vous abonner directement au journal.

*Je dispose d'un moniteur couleur Taxan (modèle Vision EX12) que j'utilise avec mon Atari 800 XL. Ce moniteur possède un connecteur signal RGB (8 broches) rectangulaire. Question: Peut-on utiliser un Atari 1040 STF avec un moniteur couleur Taxan EX12 muni d'un connecteur RGB. Si cela est possible, quelle est la référence du câble RGB qui permet de relier le ST au moniteur pour une utilisation optimum de l'ensemble unité centrale + moniteur ?*
*A. Loarer, Lannion*

Si votre moniteur accepte en entrée un signal RGB (Red, Green and Blue, ou RVB en France) ce moniteur est compatible avec les modes couleur Atari ST, aussi pouvez-vous théoriquement l'utiliser sans problèmes. Quant à la référence du câble, dur! Atari — n'ayant pas prévu la connexion des moniteurs Taxan — ne fournit évidemment aucun câble de ce type. Vu que, de plus, le connecteur côté ST est peu courant, la meilleure solution est encore de se fabriquer son propre câble ou de demander à un ami électronicien de le bricoler à partir du câble Péritel d'origine. Muni des brochages nécessaires, il ne doit y avoir aucun problème. Il suffit de connecter les couleurs entre elles, et d'envoyer soit la synchro composite sur la broche adéquate, soit les synchros verticale et horizontale (synchro trame et ligne) sur les pins moniteur correspondantes, n'oubliez pas de connecter la masse et le tour est joué.

*Est-il possible de brancher l'Atari ST sur un ampli de chaîne HIFI? Si oui, comment? car cela serait plus agréable lors de l'utilisation de certains jeux ou softs musicaux. Mon amplificateur est un AKAI possédant toutes les entrées/sorties standard.*
*D. Daussmann, Pornichet*

Mais bien sûr, il est possible de brancher son ST sur un amplificateur HIFI, c'est même très facile. Bien entendu le son obtenu ne sera pas STéréo, mais l'effet ambiophonique obtenu est agréable à l'oreille (surtout pour celles des voisins, vers les 2 heures du matin). Quant à la manière de procéder, veuillez vous reporter à la bidouille de ce mois-ci concoctée à la suite de plusieurs demandes similaires.

*J'ai plusieurs questions à vous soumettre. Je sais, c'est trop, mais à qui d'autre m'adresser? Quelles sont les machines portables, pour un usage privé, connectables sur le ST et comment? Pourquoi, concrètement, déconseille-t-on (sans expliquer) ou propose-t-on les marques Star ou Citizen et non l'imprimante Atari SMM 804? Quelle imprimante — jusqu'à 3 000 F — est la meilleure? Est-ce que Atari compte commercialiser le 1040 STF comportant les nouvelles ROMS et le BLITTER, si oui, quand?*
*M. Sokic, Colmar*

C'est vraiment très gentil de nous adresser vos nombreuses questions, répondons avec ordre et méthode.
● A qui donc adresser vos questions ? Eh bien, effectivement il semble que vous ayez fait le bon choix (on me souffle que nos très estimables concurrents répondent au courrier mieux que nous mais, évidemment, c'est tout bonnement impossible. Le traître qui rapporte ces propos sera châtié sur l'heure, salut Michel).
● Deuxième question : toute machine disposant d'un jeu de caractères type IBM et d'une interface parallèle peut faire l'affaire. Et l'interface série !... crieront certains. Eh bien, d'après quelques expériences malheureuses, les imprimantes série sont mal gérées par le ST (le problème est peut-être réglé sur les micros récents). L'imprimante Atari est d'un bon rapport qualité/prix même s'il est vrai qu'il ne s'agit pas du *nec plus ultra* en la matière. Les Star et Citizen sont un peu supérieures sur le plan performances (mais aussi prix!).
● Difficile de dire quelle imprimante est la meilleure — plutôt subjectif —, personnellement j'utilise une vieille Star SG10, mais toutes les Atari, Citizen, Microline, Epson, etc. peuvent faire l'affaire. Ouf!
● Passons à la dernière question. Pour l'instant, la sortie de modèles 1040 STF avec BLITTER intégré n'est pas prévue, mais vu que des kits d'extension BLITTER doivent être proposés (aucune date annoncée pour la France), l'idée n'est pas forcément mauvaise.

*Messieurs, l'un des programmes en GFA que je développe actuellement utilise des fenêtres. Je suis très ennuyé car n'arrivant pas à gérer les ascenseurs comme il faut. Malgré l'aide apportée par l'article vaguement fumeux d'ailleurs qui traitait de ce sujet dans votre revue, il n'y a rien à faire. Si je clique sur plein écran 4 fois de suite, j'obtiens 14 bombes. Les exemples proposés sont-ils bons? Sinon, pourriez-vous, après examen du listing, m'éclairer sup mes erreurs.*
*S. Schierber, Marseille*

Effectivement, je crois me souvenir que la rubrique du programmeur fou a subi quelques outrages de la part des maquettistes, ce qui peut expliquer en partie vos problèmes. A l'heure qu'il est, les rectificatifs ont même dû être publiés. Quant à l'examem du listing de 87 Ko, je ferais suivre à qui de droit (à titre exceptionnel, en principe nous ne débuggons pas les programmes des lecteurs).
Pour terminer cette rubrique, voici l'adresse où vous pouvez expédier toutes vos lettres (y compris celles d'injures!):
1ST, Courrier des lecteurs, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.


Abonnez-vous au premier "Canard" digital

un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA — Jeux — Potins Trucs astuces — Initiation — Petites annonces — Graphismes — Musiques.

CONCOURS PERMANENTS
Rémunération et nombreux lots. Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

Fini les listings interminables à taper !
ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !

REVENDEURS NOUS CONSULTER

FLOOPY est un produit INFOMEDIA

TARIFS D'ABONNEMENTS

| | 3 nº | 6 nº | 9 nº |
|---|---|---|---|
| FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000 | 290 F | 580 F | 792 F |
| FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur) | 290 F | 580 F | 792 F |

Je désire m'abonner à compter du numéro . . . . . pour une durée de . . . . . numéros.

NOM . . . . . .
Prénom . . . . . .
Adresse . . . . . .
. . . . . .
Type de machine . . . . . .

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:
INFOMEDIA — B.P. 12
66270 LE SOLER — Tél.: 68.34.23.03

I ST 4

IMPRINT Perpignan - Tél. 68.50.51.65

# PETITES ANNONCES

**06 — Alpes-Maritimes**
• Vends cause double emploi : Animatic original. Jamais utilisé : 150 F. Tél : 93.33.91.91. Poste 675 à 8 h 15 tous les jours sauf le samedi et le dimanche.

**11 — Aude**
• Cherche contact 520 STF région Narbonne. Programmation GFA Tél : 68.41.47.85.

**13 — Bouches-du-Rhône**
• Echange logiciels et utilitaires. Erwan Dauny. Campagne les Pins. 13700 Marignane. Tél : 42.09.04.75.

• Recherche contacts sur Marseille pour 520 STF en vue de formation d'un club, échange logiciels. (Cherche également moniteur couleur Atari). J.P. Le Bourhis, tél. 91.85.88.18.

**18 — Cher**
• Vends T08 + lecteur disquette + souris + c. optique sans garantie . Programmes originaux très bon prix. Eric Langlade, tél. 48.96.72.26.

**31 — Garonne (Haute)**
• Echanges programmes IBM compatibles et 1040 ST par 1040 ST programmes. Vends Amstrad 472 + moniteur monochrome + adaptateur T.V.E. couleur + traitement de texte et dessin + jeux + livres : 3 000 F. Louis Alba, ENAC, résidence H. Boucher, ch. 217, 31 Toulouse.

**33 — Gironde**
• Cherche contact sur ST en Gironde. Echange trucs astuces et logiciels (Barbarian Space Ouest Crafton Gauntlet etc. Tél : 56.89.09.00. après 18 h 30.

**35 — Ille-et-Vilaine**
• Vends originaux Barbarians, The Pawn Hacker, FS II (C/M), MCC Assembleur, échanges possibles. Jean Robert Hudin, 55, bd de la Tour, 35000 Rennes.

**37 — Indre-et-Loire**
• Vends ou échange contre utilitaires : Chess Psion, Flight Simulator II, Black Cauldron, Silent Service, Starglider, The Pawn. L'ensemble à 1 100 F. Pour Atari ST. Pierre Trebosc, tél. 47.41.78.27.

**43 — Loire (haute)**
• Recherche langage ou compilateur cobol sur 520 ST + docs. tél : 71.57.13.41. weekend.

**44 — Loire Atlantique**
• Recherche contacts sérieux et durables si possible dans départements 44. Didier Dausmann, tél. 40.61.44.17.

• Vends SVM (13 à 46), avion de guerre (1 à 7-8 à 21-24-34). 12 F chaque. Cherche revue Atari ST. Minassian Alban, Marsac/Don 44170 Nozay.

**57 — Moselle**
• 520 ST cherche contacts sérieux pour échanges ou achète bons programmes. Possède émulateur Mac et C. Amiga. Laurent Piechocki, tél. 87.02.53.21.

**62 — Pas-de-Calais**
• Atari ST. Cherche contact pour échanges. Possède Defender. Torrorpods-Indiana, etc. arrangement possible. F. Rokicki, tél. 21.94.63.94.

**65 — Pyrénées (Hautes-)**
• Cause double emploi, ingénieur sacrifie 520 STF gonflé à 1040 + imprimante + nombreux softs originaux, périphériques, etc. Prix : 9 000 F. Marc Chatain tél : 62.92.55.16.

**68 — Rhin (Haut-)**
• Cherche contacts sur 520 ST spécialement musique midi et autres contacts sérieux et durables. Réponds à toutes les lettres. Didier Hoang. Tél. 89.51.11.80.

**74 — Savoie (Haute-)**
• Vends cause double emploi, logiciels : HD base : 700 F, Fast Basic M compiler : 650 F, + docs originaux. Tél : 50.49.09.04. Jean-Pierre Priser.

• Vends Atari 520 STF, sous garantie 3 mois. Etat neuf. Prix : 2 500 F. Cherche programme CZ Android. Marcel Kham Phuong, tél. 50.98.84.37.

• Cherche contacts langages C, Lisp et GFA basic. Vends boîte à rythme Boss DR-220. Benoît Doncque, tél. 50.27.11.00.

**75 — Paris**
• Cherche contact 520 ST, renseignement sur extension de mémoire et cherche club qui ne soit pas à but lucratif. Tél : 46.06.72.23.

• Vends imprimante Canon PW 1080 A, état neuf : 2 800 F. Tél : 42.41.61.04.

**80 — Somme**
• Vends ou échange Logiciels et utlitaires pour ST. Sadaoui A. Tél : 22.91.91.05. ou 22.40.05.31.

**82 — Tarn et Garonne**
• Cherche logiciels de jeu et de CAO à bas prix. J.F. Rys, 27, rue E. Zola, 82100 Castelsarrasin.

**91 — Essonne**
• Vends moniteur Atari 125 monochrome 1 100 F sans garantie. Roger Isai, tél. 69.43.35.06.

**92 — Hauts-de-Seine**
• Cherche logiciel de gestion familiale sur 520 STF. Daniel Mauriec, tél. 46.68.57.13.
• Vends au détail pièces de 520 STF drive. Carte complète. Clavier capots — TOS en ROM — blindage + RAM digitaliseur réactiliser. Tél : 1.45.54.84.96. domicile ou 1.46.03.07.06. bureau Jean-Paul.

**93 — Seine-saint-Denis**
• Cherche Atari 520 STF ou 1040 STF avec moniteur couleur le tout encore sous garantie. Contacter Alex après 18 heures au 42.43.07.11.


PAYEZ VOTRE MICRO JUSQU'A 50% DU PRIX DU NEUF

GUIDOVAZ

DEPOT VENTE
ACHAT
LOGICIELS
CONSEILS

107, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris - Tél. : 43.21.51.00

EN NEUF
ATARI 520 STF
ATARI 1040 STF
Imprimantes STAR NL10, CITIZEN 120D
Nombreux logiciels d'occasion

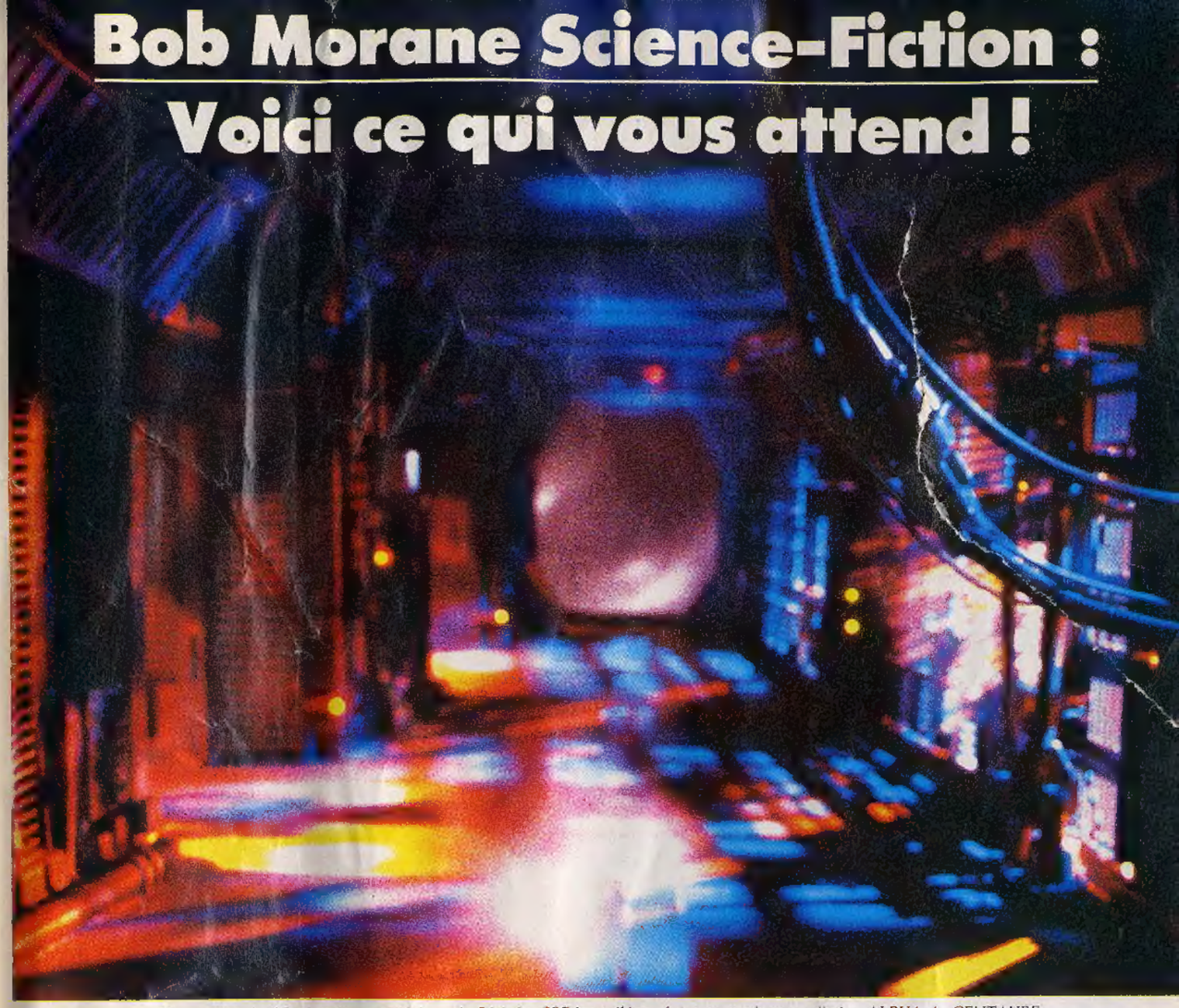

## PETITES ANNONCES GRATUITES

Pour acheter, revendre, ou échanger du matériel, pour établir des contacts, rédigez votre petite annonce très lisiblement, en majuscules

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
C.P. ..... Ville ..... Tél .....
.....
.....
.....
.....
.....

Bon à renvoyer à :
1ST
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé


Bob Morane Science-Fiction :
Voici ce qui vous attend !



*Du satellite de l'Ombre Jaune (181 kms de Périgée, 327 kms d'Apogée), vue sur la constellation ALPHA du CENTAURE.*

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.

*Envoyé en plein espace intersidéral, BOB MORANE devra libérer son ami BILL BALLANTINE détenu dans une cellule du satellite de l'OMBRE JAUNE. Il devra ainsi éviter les androïdes et les répliquants, doublures mortelles faites à l'image de son ami, destinées à le troubler dans l'éxécution de son sauvetage.*

*Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :*
*Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.*
*Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.*

LA MICRO SPECTACLE

INFOGRAMES

METAL HURLANT LOGICIELS PRESENTE

# CRASH GARRETT

ATARI ST
PC 1512
et COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
AMIGA

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DUBLANCHET ET ARBEIT VON SPACEKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.

ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50